2 PLAKATY - Tekken 4 i Metal Gear Solid 2 • Nowy konkurs - wygraj gry na PS2!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

# neo PLUS

STYCZEŃ 2002 (01/2002) CENA 6.42 ZŁ (W TYM 7% VAT)

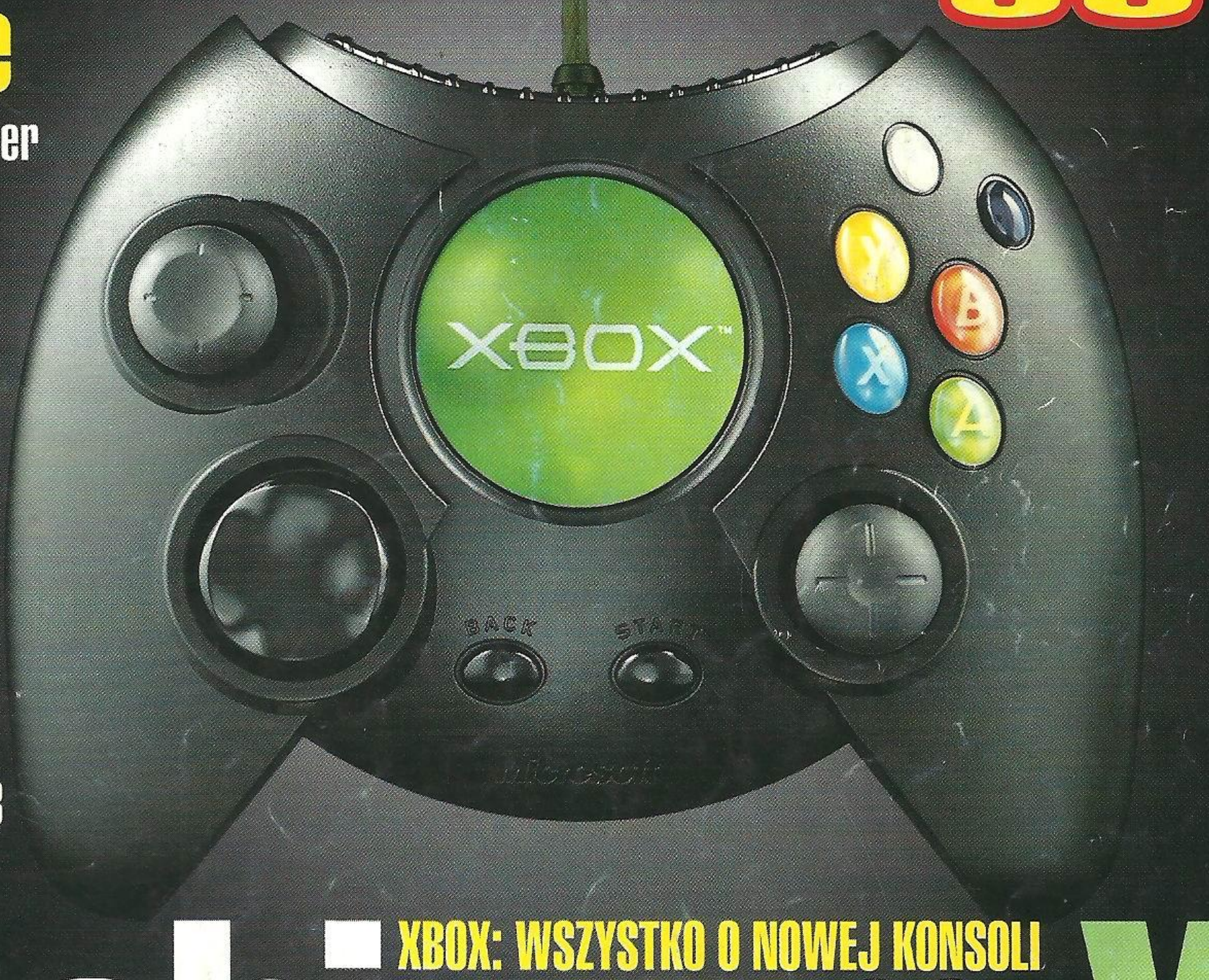
39

## Recenzje

Pro Evolution Soccer
SSX Tricky
Soul Reaver 2
World Rally 2001
Shenmue 2
Harry Potter

## Opisy

Harry Potter
Shenmue 2
Grand Theft Auto 3



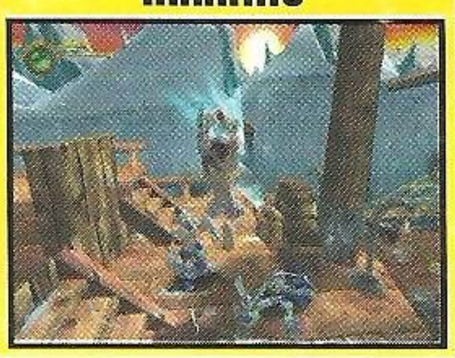

XBOX: WSZYSTKO O NOWEJ KONSOLI

# Archiwum X

HALO . DEAD OR ALIVE 3 . PROJECT GOTHAM RACING . MUNCH'S ODDYSEE

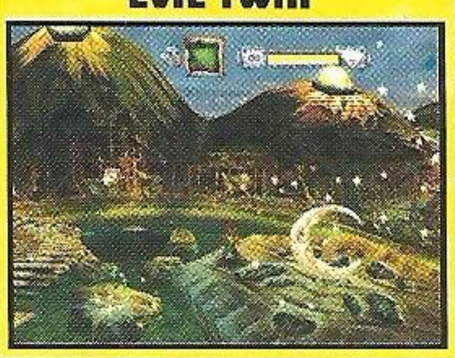
BALDUR'S GATE – DA

MAXIMO



STUNTMAN

EVIL TWIN



Independent Press

9 771505 820004 01

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

# NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

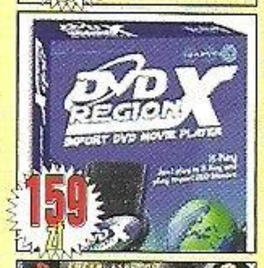
ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00
UWAGA! Pracujemy również 23-24.12.2001


## PLAYSTATION 2

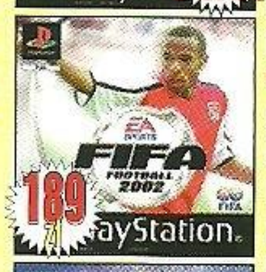
- 007 AGENT UNDER FIRE ..... 259
- ARMORED CORE 2 ..... 249
- BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PL) .... tel.
- BOUNCER ..... 199
- BLOODY ROAR 3 ..... 249
- BURNOUT ..... 229
- CRASH: WRATH OF CORTEX ..... 199
- CRAZY TAXI ..... 249
- DARK CLOUD ..... 239
- DEAD OR ALIVE 2 ..... 169
- DEVIL MAY CRY ..... 259
- EFFEMERAL FANTASIA ..... 249
- EXTERMINATION ..... 199
- EXTREME G3 ..... 249
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002 ..... 249
- F1 FORMULA ONE ..... 169
- FIFA 2002 ..... 269
- GRAN TURISMO 3 ..... 229
- GTA 3 ..... 199
- HALF LIFE ..... 199
- JAK & DEXTER ..... 229
- MAX PAYNE ..... 199
- METAL GEAR SOLID 2 (luty 2002) ..... 249
- MOTO GP ..... 109
- NBA LIVE 2002 ..... 259
- NBA STREET ..... 259
- NHL 2002 ..... 259
- OPERATION WINBACK ..... 249
- PRO EVOLUTION SOCCER ..... 249
- QUAKE III REVOLUTION ..... 269
- RAYMAN REVOLUTION ..... 249
- RED FACTION ..... 249
- RESIDENT EVIL: VERONICA ..... 259
- RIDGE RACER 5 ..... 109
- RING OF RED ..... 249
- RUNE ..... 199
- SHADOW OF MEMORIES ..... 249
- SILENT HILL 2 ..... 249
- SILENT SCOPE ..... 249
- SKY ODYSSEY ..... 249
- SMUGGLER'S RUN 2 ..... 199
- SOUL REAVER 2 ..... 259
- SSX TRICKY ..... 259
- TEKKEN TAG TOURNAMENT ..... 109
- TIME SPLITTERS 2 ..... tel.
- TONY HAWK'S PROSKATER 3 ..... 249
- TWISTED METAL BLACK ..... 229
- UNREAL TOURNAMENT ..... 199
- WIPEOUT FUSION (luty 2002) ..... 229
- WRC ..... 229

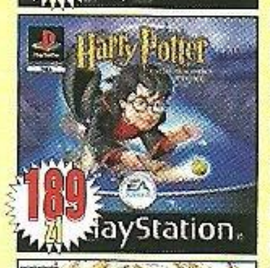


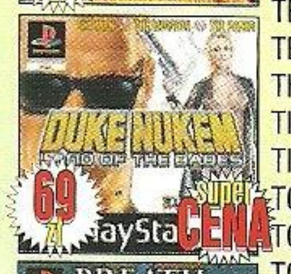

**Akcesoria:**

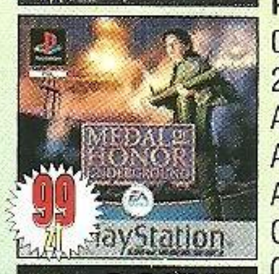
- Konsola PLAYSTATION 2 + GT3 ..... tel.
- Action Replay ..... 189
- REGION X (zdejmuje regiony z DVD) ..... 159
- Kabel SVHS ..... 39
- Kierownica GT Force Logitech ..... 439
- Memory Card 8MB Sony ..... 179
- Memory Card 16 MB Datel ..... 199
- Multitap – oryginalny! ..... 249
- Pilot (nieoryginalny) ..... 69
- Pilot oryginalny ..... 159
- Podstawka pod konsolę ..... 39

## PLAYSTATION



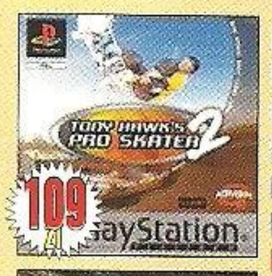


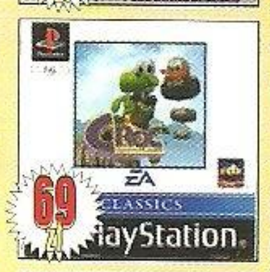


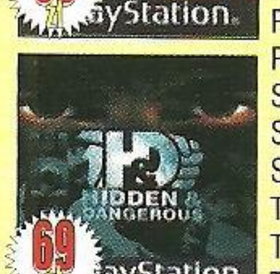
- ALIEN RESURECTION ..... 189
- BREATH OF FIRE 4 ..... 119
- C–12 FINAL RESISTANCE ..... 159
- CHASE THE EXPRESS ..... 119
- DIGIMON ..... 199
- DINO CRISIS 2 ..... 199
- DRAGON BALL Z ..... 199
- DRIVER 2 ..... 199
- FEAR EFFECT 2 ..... 199
- FINAL FANTASY 9 ..... 279
- GRIND SESSION ..... 169
- HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES .. 129
- ISS PRO EVOLUTION ..... 149
- ISS PRO EVOLUTION 2 ..... 199
- KSIĘGA DŻUNGLI + mata ..... 139
- LEGEND OF DRAGOON ..... 199
- LEGEND OF LEGAIA ..... 89
- LEGO RACERS ..... 169
- LEGO ROCK RIDERS ..... 169
- MEDIEVIL 2 ..... 159
- MIKE TYSON BOXING ..... 199
- MUPPET MONSTER ADVENTURE ..... 179
- NBA LIVE 2001 ..... 199
- NHL 2001 ..... 199
- NHL ROCK THE RING ..... 149
- PARASITE EVE II ..... 199
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS ..... 179
- SAGA FRONTIER 2 ..... 199
- SHADOW MADNESS ..... 159
- SHEEP ..... 159
- SPYRO 3 ..... 199
- SYPHON FILTER 2 ..... 119
- TENCHU 2 ..... 199
- TEST DRIVE 6 ..... 129
- THE MUMMY ..... 199
- TIGGER'S HONEY HUNT ..... 189
- TINY TANK ..... 139
- TOCA 3 ..... 199
- TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP ..... 189
- TOMB RAIDER CHRONICLES ..... 189
- VAGRANT STORY ..... 199
- VANDAL HEARTS II ..... 199
- WORMS PINBALL ..... 139
- WWF SMACKDOWN 2 ..... 199
- X–MEN MUTANT ACADEMY ..... 149

**Platinum:**

- 007 TOMMOROW NEVER DIES ..... 119
- 24H LE MANS ..... 109
- A BUG'S LIFE ..... 99
- ALUNDRA 2 ..... 99
- AMERZONE ..... 109
- COLIN McRAE RALLY 2.0 ..... 109
- COMMAND & CONQUER ..... 109
- CRASH 2 ..... 99
- CRASH BANDICOOT 3: WARPED ..... 99
- CRASH TEAM RACING ..... 99
- DISCWORLD NOIR ..... 109
- DRIVER ..... 109
- DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES ..... 99
- EVERYBODY'S GOLF 2 ..... 119
- FINAL FANTASY 7 ..... 99
- FINAL FANTASY 8 ..... 109
- GRAN TURISMO ..... 99
- GRAN TURISMO 2 ..... 99
- HERCULES ..... 109
- JACKIE CHAN'S STUNTMASTER ..... 119







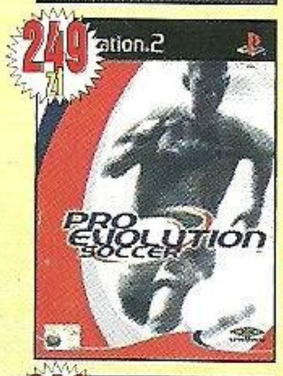
- MEDAL OF HONOR ..... 119
- MEDAL OF HONOR 2 ..... 99
- MEDIEVIL ..... 99
- METAL GEAR SOLID ..... 119
- MOTO RACER 2 ..... 119
- RESIDENT EVIL ..... 89
- ROLLCAGE 2 ..... 69
- SPYRO 2 ..... 99
- STAR WARS E1 PHANTOM MENACE ..... 89
- STAR WARS JEDI POWER BATTLES ..... 89
- STREET FIGHTER EX PLUS 2 ..... 99
- TARZAN ..... 99
- TEKKEN 3 ..... 99
- TOMB RAIDER 2 ..... 109
- TOMB RAIDER 3 ..... 119
- TOMB RAIDER 4 ..... 69
- TONY HAWKĆS PRO SKATER 2 ..... 109
- TOY STORY 2 ..... 109
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 ..... 99
- UEFA EURO 2000 ..... 109
- VIB–RIBBON ..... 99
- THE WORLD IS NOT ENOUGH ..... 99

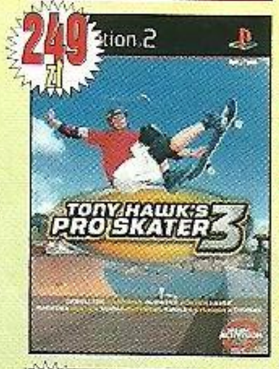
**Value:**

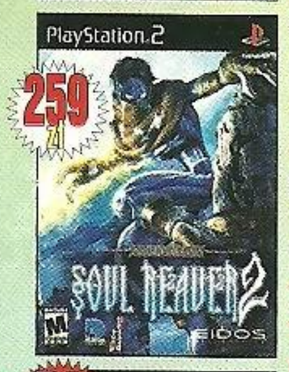
- ACTION BASS ..... 69
- AIR COMBAT ..... 69
- C&C RED ALERT ..... 69
- CIVILIZATION 2 ..... 69
- COLIN MCRAE RALLY ..... 69
- DUKE NUKEM TIME2KILL ..... 69
- DUNE ..... 69
- FADE TO BLACK ..... 69
- FIFA 99 ..... 69
- GTA: LONDON ..... 69
- GTA 2 ..... 69
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD ..... 69
- JURASSIC PARK:WARPATH ..... 69
- MOTO RACER ..... 69
- NASCAR 2000 ..... 69
- NBA LIVE 2000 ..... 69
- NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE ..... 69
- POPULOUS THE BEGINNING ..... 69
- PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 ..... 69
- PREMIER LEAGUE STARS ..... 69
- RAINBOW SIX ..... 69
- RAINBOW SIX ROGUE SPEAR ..... 69
- RENEGADE RACERS ..... 69
- ROAD RASH ..... 69
- ROAD RASH JAIL BREAK ..... 69
- SOVIET STRIKE ..... 69
- SPEED FREAKS ..... 69
- STREET SKATER ..... 69
- T.O.C.A. ..... 69
- TEKKEN ..... 69
- THE LOST WORLD: JURASSIC PARK ..... 69
- THUNDERHAWK 2 ..... 69
- TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99 ..... 69
- TOMB RAIDER ..... 69
- TONY HAWK'S SKATEBOARDING ..... 69
- UEFA STRIKER ..... 69
- WAR OF THE WORLDS ..... 69
- WARZONE 2100 ..... 69
- WCW MAYHEM ..... 69

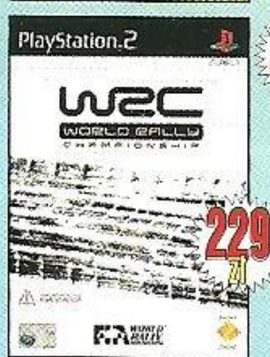
**Akcesoria:**

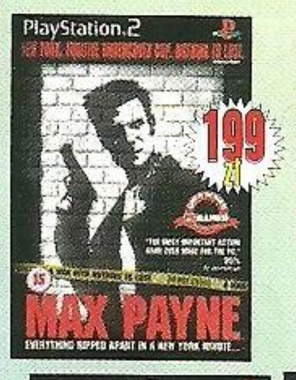
- Dual shock ..... 149
- Extension cable ..... 19.90
- Game Hunter Pro ..... 69
- Joypad analogowy DualShark ..... 59
- Kierownica PS Twin Turbo ..... 259
- Kierownica Twin Turbo Deluxe ..... 299
- Link cable ..... 29.90
- Memory card 120 bloków ..... 69
- Memory card 15 bloków ..... 19.90
- Memory card 30 bloków ..... 39.90
- Memory card SONY 15 bloków ..... 69
- Multitap nieoryginalny ..... 99
- Mysz SONY ..... 139
- Pal converter ..... 49
- PC–>PSX Converter ..... 89
- PC–>PSX USB Converter ..... 89
- RFU Adapter ..... 39

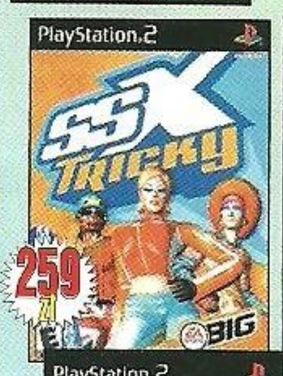


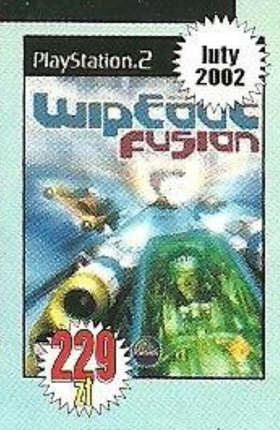





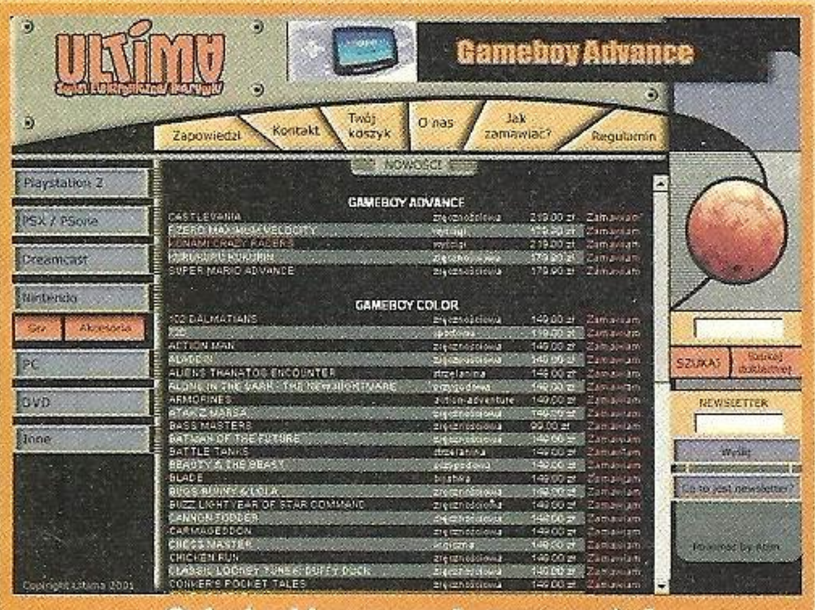






* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *




**Odwiedź nas w Internecie!**

**www.ultima.pl**

**Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.**

# Zostań z nami na lata!

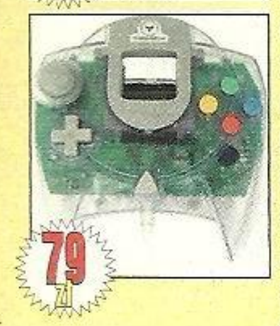
# To się opłaca!

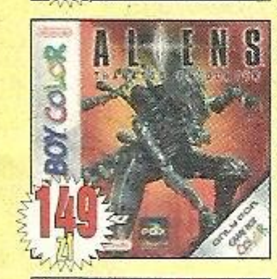
# -10%

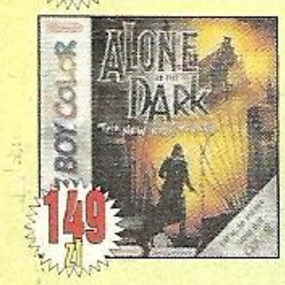
# w styczniu na gry i akcesoria* z okazji Nowego Roku

***Oferta ważna od 01.01.2002 do 31.01.2002 i dotyczy posiadaczy Kart Klubowych ULTIMA**

RGB + AV cable .....19.90
Screen Station .....619
Standard Pad .....29.90






## DREAMCAST

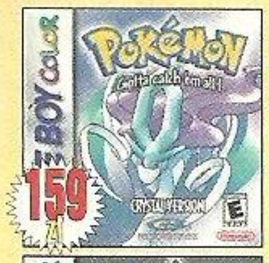
COASTER WORKS .....199
CONFIDENTIAL MISSION .....199
CRAZY TAXI 2 .....199
FUR FIGHTERS .....199
HEAD HUNTER .....199
JET SET RADIO .....149
MARVEL vs CAPCOM .....199
METROPOLIS STREET RACER .....149
OUTTRIGGER .....199
PHANTASY STAR ONLINE .....149
RAYMAN 2 .....199
SHENMUE 2 .....199
SONIC ADVENTURE 2 .....199
SOUL CALIBUR .....99
SPIDERMAN .....149
UNREAL TOURNAMENT .....199
VIRTUA TENNIS 2K2 .....199

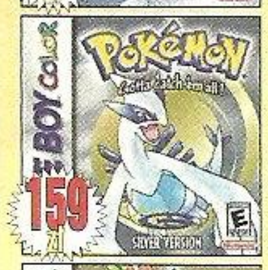
**Akcesoria:**

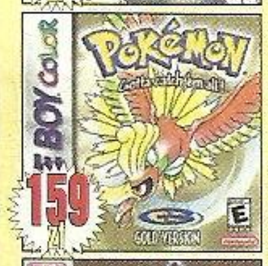
Konsola Dreamcast .....499
AV Cable .....59
Bio gun .....129
Joypad Dreampad .....79
Joypad oryginalny .....129
Karta pamięci 1MB .....59
Karta pamięci 2MB .....79
Karta pamięci 4MB .....99
Karta pamięci 4MB + transfer cable .....119
Karta Pamięci oryginalna .....129
Kierownica Interact (zawiera pedały) .....199
Kierownica oryginalna .....159
Klawiatura .....159
Myszka .....129
N–PAL Convertor .....99
Przedłużacz do joypada .....39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) ..69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC .....89
RGB Scart Cable + AV .....39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) .....99
Vibration Pack – nieoryginalny .....59

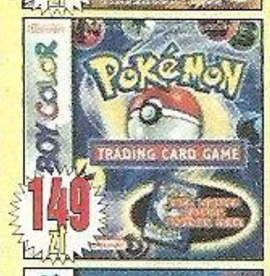
## GAMEBOY COLOR

ACTION MAN .....149
ALADDIN .....149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER .....149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE ...149
ARMORINES .....99
BLADE .....149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND ....149
CANNON FODDER .....149
CHICKEN RUN .....149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK ..149
CONKER'S POCKET TALES .....149
DE JA VU 1&2 .....99
DONKEY KONG COUNTRY .....159
DROGA DO EL DORADO .....149
EARTH WORM JIM .....99
GTA .....149
GTA 2 .....149





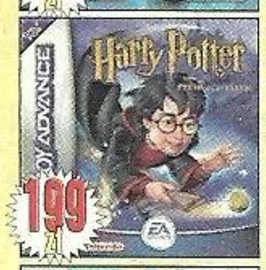
HUNTIN 'N FISHIN .....99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE .....149
INSPECTOR GADGET .....149
KONAMI COLLECTION IV .....149
KSIĘGA DŻUNGLI .....149
MARIO GOLF .....149
MARIO TENNIS .....149
METAL GEAR SOLID .....149
MICKEY'S RACING ADVENTURE .....149
NHL 2000 .....149
PERFECT DARK .....159
POKEMON BLUE .....129
POKEMON GOLD .....149
POKEMON RED .....129
POKEMON SILVER .....149
POKEMON TRADING CARD GAME .....149
POKEMON YELLOW .....139
PURE RIDE .....99
RAINBOW SIX .....149
READY TO RUMBLE .....149
ROAD RASH .....149
ROBIN HOOD .....149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN .....149
SHREK .....149
SPEEDY GONZALES .....149
STAR WARS EPISODE I RACER .....159
SUPER MARIO BROS DELUXE .....149
THE MUMMY .....149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR .....149
TOCA TOURING CAR .....149
TOMB RAIDER .....149
TONY HAWK PRO SKATER 2 .....149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL .....149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES .....149
TUROK RAGE WARS .....149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS ....149
WARIOLAND 2 .....149
X–MEN MUTANT ACADEMY .....149
X–MEN MUTANT WARS .....149

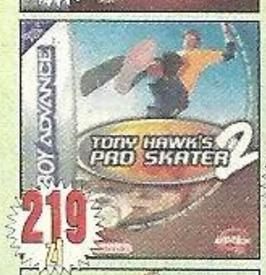
**Akcesoria:**

GAMEBOY COLOR .....299
RUMBLE PACK .....59
POWER PACK (zasilacz + akumulator) .....49
HANDY POWER KIT II .....49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI) .....29.90
CAMERA GAMEBOY .....189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC .....29.90
5 w 1 – ZESTAW .....129
LINK CABLE .....29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM ..29.90
LAMPKA .....19.90

## NINTENDO

BANJO TOOIE .....tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY .....tel.
HEXEN .....69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE .....tel.
MARIO PARTY 2 .....249
OPERATION WINBACK .....269
PERFECT DARK .....229
POKEMON STADIUM 2 .....tel.





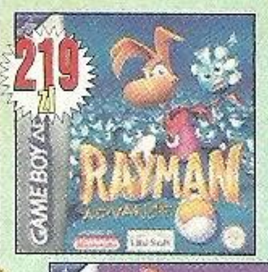
RAINBOW SIX .....199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO .....tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON .....99
ZELDA: MAJORA'S MASK .....279

## GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS (luty 2002) .....179
BOMBERMAN TOURNAMENT .....219
CASTLEVANIA .....219
EARTHWORM JIM .....199
F-ZERO .....179
GT CHAMPIONSHIP .....199
JURASSIC PARK 3 .....219
KONAMI KRAZY RACERS .....219
KURU KURU KURURIN .....179
MARIO KART .....179
PITFALL .....199
RAYMAN ADVANCE .....219
SUPER MARIO ADVANCE .....179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 .....219
TOP GEAR GT .....199
TWEETY MAGICAL GEMS .....199
X-MEN .....219

**Akcesoria:**

Konsola **GAMEBOY ADVANCE** .....469
Pokrowiec .....29,90
Link Cable .....49
Link Cable Nintendo .....69
Link Cable GBA<–>GBC .....49
Lampka .....29,90
Pudełka na gry (5 SZT.) .....29,90
Uchwyt .....39,90
Lupa na ekran z podświetleniem .....39,90
Zasilacz + akumulator .....59,90
Zasilacz do zap. samochodowej .....49,90



**Co zyskujesz zamawiając u nas?**

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

NEO PLUS

nr 39 styczeń
(01/2002)
issn 1505-8204

**Redaktor naczelny**
Marcin Górecki

**Redaktor**
Marcin Sikora

**Współpracują**
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Bogdan Wiciński

**Oprawa Graficzna**
Independent Design Group

**Korekta**
Marek Ludwicki

**Naświetlenia**
Studio Kwadrat

**Druk**
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

**Adres do korespondencji**
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

**e-mail**
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

**Internet**
www.neoplus.com.pl

**Prenumerata hotline**
tel: (0-22) 643-62-65

**Wydawca**
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

**Greetz**
Sweet sweet babe, life is crazy... Asik za cierpliwość i ciepło!
Przyjaciele z USA za szybki shipment Xboxa.
Moi ludzie za wytężoną, ciężką i szybką pracę przy tym numerze.
Aleksander za wiecznie otwarte usta!
Bungie za HALO, mr. Kojima za MGS2.

**CZEŚĆ!**

Jest! Wprawdzie na razie tylko w USA, ale premiera w Europie zbliża się wielkimi krokami. Mimo problemów z kupnem (przez 2 tygodnie dosłownie nie można było go dostać) jakoś udało nam się zdobyć **Xboxa** i kilka gier. Sprawdzamy więc w akcji konsolę Microsoftu i dzielimy się z Wami pierwszymi wrażeniami najlepiej, jak tylko potrafimy. Na recenzje i dyskusje przyjdzie czas już po naszej premierze.
Sprawa druga: **PRO EVOLUTION SOCCER.** Umhm... Cudo. Po prostu cacuszko. Trudny jak diabli, wymagający i uzależniający. Przez pierwszy tydzień mieliśmy kłopoty ze strzeleniem bramki, ale jak już opanowaliśmy sterowanie... Krótko mówiąc: Konami Tokio udało się znów podnieść poprzeczkę dla wszystkich gier piłkarskich. A **PES** to najlepsza gra sportowa na wszystkie możliwe platformy.
Dalej: trzeci numer GameBoy Magazynu już w kioskach. Czwarty pojawi się pod koniec stycznia i od tego momentu pismo stanie się miesięcznikiem. Dziękujemy za poparcie projektu.
I wreszcie sprawa ostatnia: w imieniu całej redakcji składam Wam **najlepsze życzenia** świąteczne i noworoczne. Spotkamy się pod koniec stycznia.

**Gulash**

# Xbox!

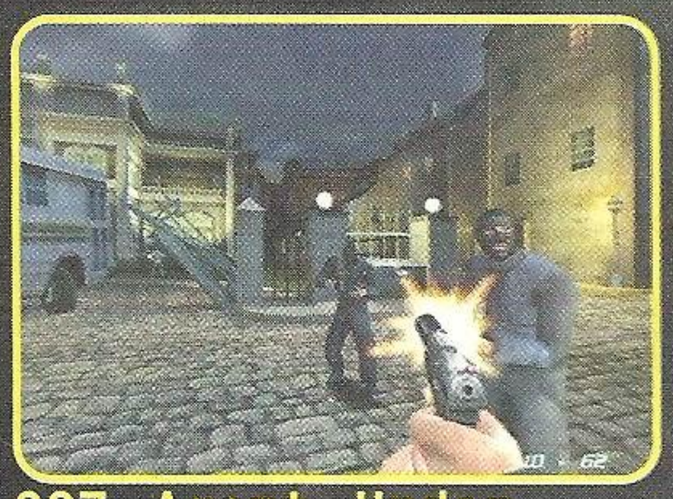
**Straszny, wstrętny XBOX tego potwora Gatesa? Czy może nowa konsola Microsoftu, która godnie stanie do walki z PlayStation 2 i Gamecube? Postaramy się odpowiedzieć na te pytania. Nasz Xbox przyleciał dosłownie kilka dni przed oddaniem numeru do druku. Mimo to graliśmy do upadłego, a nasze pierwsze wrażenia i emocje przelaliśmy na papier.**
**A więc jak to jest naprawdę z tym XBOX'em?**
**str 21**

# Pro Evo Soccer!

**Nareszcie jest! Czekaliśmy na PRO EVO ze wstrzymanym oddechem, i... O mały włos, a ten numer nie opóźnił się o dobry tydzień. Debeściak.** **str 31**

# PORADNIKI

**Dokończenie SHENMUE 2, pełny i wyczekiwany opis do GTA 3 oraz... HARRY POTTER na PlayStation!** **str. 62**



## 007 Agent Under Fire - str 51

James Bond w pierwszej grze nie opartej na filmie! Grabarz strzela.

## Shenmue 2 - str 55

Ostatnia wielka przygodówka na Dreamcasta w łapkach o.g'iego. Czy zarządzi?a?

## SSX Tricky - str 37

It's Tricky Tricky Tricky!!! Gulash sprawdza kontynuację nejlepszego snowboardu na konsole!

## LOK:Soul Reaver 2 - str 57

Grabarz ponownie zanurza się w ponury świat wampirów...

## Dragon Warrior 7 - str 60

Kultowa gra w Japonii... A wygląda jak na 8-bitowca. Flik opowiada...

# news


BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE ..... 16
MAXIMO ..... 20
STUNTMAN ..... 15


# recenzje


007 AGENT UNDER FIRE ..... 51
18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER ..... 36
BLASTER MASTER BLASTING AGAIN ..... 36
BURNOUT ..... 30
CABALA'S BIG GAME HUNTER ..... 34
CAPCOM VS SNK 2 ..... 50
CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ ..... 29
CUBIX ROBOTS FOR EVERYONE ..... 54
DARK SUMMIT ..... 35
DAVID BECKHAM SOCCER ..... 36
DRAGON WARRIOR 7 ..... 60
DROPSHIP ..... 40
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES ..... 56
FREQUENCY ..... 49
FROGGER THE GREAT QUEST ..... 34
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER... .... 58
HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND ..... 59
HIDDEN & DANGEROUS ..... 36
HYBRID ..... 36
IHRA DRAG RACING ..... 36
JEREMY McGATH SUPERCROSS WORLD ..... 36
KIRIKOU ..... 49
NAMCO MUSEUM ..... 34
NCAA FINAL FOUR 2002 ..... 38
PINBALL POWER ..... 36
POWER RANGERS TIME FORCE ..... 29
POWERPUFF GIRLS: CHEMICAL XTRACTION .. 54
PRO EVOLUTION SOCCER ..... 31
RAZOR RACING ..... 36
REZ ..... 39
RTL SKI JUMPING 2002 ..... 29
SEASAME STREET SPORTS ..... 29
SHENMUE 2 ..... 55
SOUL REAVER 2 ..... 57
SPLASHDOWN ..... 52
SSX TRICKY ..... 37
STUNT GP ..... 34
TARZAN FREERIDE ..... 47
V.I.P. ..... 34
VAMPIRE NIGHT ..... 46
WAVE RALLY ..... 53
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001 ..... 48
WWF SMACKDOWN! JBI ..... 45


# help!

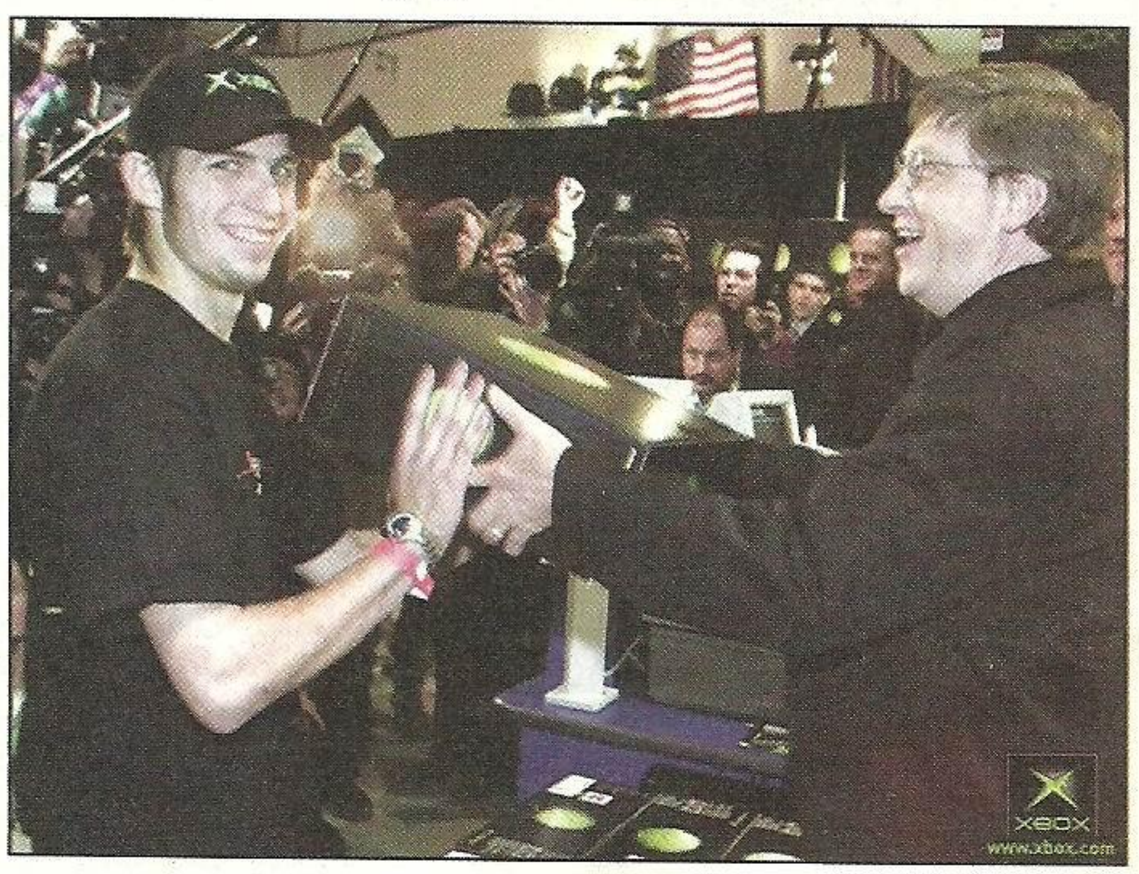

GRAND THEFT AUTO 3 ..... 67
HARRY POTTER AND THE... ..... 62
SHENMUE 2 ..... 64


# redakcja


ARCADIA ..... 74
ARCHIWALIA ..... 78
mega FAQ ..... 79
GAWĘDY PO FAI ..... 75
ISS PARTY ..... 72
POCKET ..... 61

# NEWS

# Gamecube i Xbox już dostępne w USA!

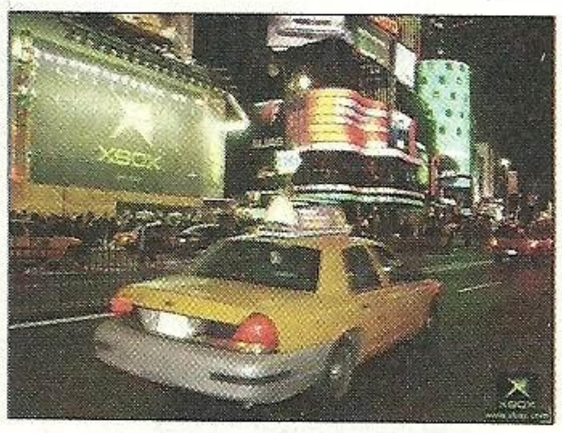


**JEDNO ŻYCIE - DWIE KONSOLE**

Microsoft załatwi wszystkich - mówili fani, dowiedziawszy się, że zadecydowano puścić XBOXa zaledwie kilka dni wcześniej, niż GAMECUBE. Kaplica - kto będzie miał pieniądze, żeby dwa razy je wydać? Czegoś takiego nie było jeszcze w historii konsol. Dosłownie cztery dni dzieliły obie premiery. Wyobraźcie sobie sami: ile to czasu! Środa - jedna konsola, niedziela - druga. Na jedną konsolę... ale na dwie?!? Ktoś to musiał przegrać. I ciężko było wytypować zwycięzcę. Przecież XBOX wychodzi pierwszy, jest potężniejszy, to amerykańska konsola! Ale Gamecube ma renomę. Amerykanie kochają Mario. Gamecube ma grę w świecie Gwiezdnych Wojen - ROGUE LEADER - cud nad cudy! Ale jeśli czujesz się prawdziwym Amerykaninem, powinieneś kupić XBOXa. Jednakże, to przecież Nintendo jest królem gier. Ale to wszak XBOX ma więcej premier i jest znanym już systemem - prosto będzie kodować na niego gry i ma sporo ciekawych zapowiedzi. Phi - zapowiedzi - Cube ma serię RESIDENT EVIL, ja ją kocham. Nie trzeba tłumaczyć, że każdy miał jakiś swój powód.

**URODZONY 14 LISTOPADA**

XBOX wchodzi. Powitanie ma niezłe, ale bez rewelacji. Ludzie w śpiworach czekają na premierę. Śpią pod sklepami. Maniakalnie zamawiają nową konsolę przez Internet. Nie będzie spokojnie. I nagle - zaczyna się. Rusza tłum. Osiemnaście tytułów startowych przygina półki. Co mamy? HALO, ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE, NFL FEVER 2002, PROJECT GOTHAM RACING, FUZION FRENZY, DEAD OR ALIVE 3, MADDEN NFL 2002, NASCAR THUNDER 2002, CEL DAMAGE, NHL HITZ 20-02, NASCAR HEAT 2002, TRANSWORLD SURF, TEST DRIVE OFF ROAD - WIDE OPEN, MAD DASH, SHREK, 4X4 EVO 2, DARK SUMMIT, TONY HAWK'S PRO SKATER 2X, AIRFORCE DELTA STORM. Po kilku godzinach wiadomo już kto jest zwycięzcą. Tak naprawdę liczy się przede wszystkim HALO - przecudowny shooter z punktu



widzenia pierwszej osoby, który ma podobno złamać stereotyp gatunku, oraz DEAD OR ALIVE 3 - mordobicie, o którym szef producentów Team Ninja powiedział: „Nie wyobrażam sobie, aby ta gra wyszła na jakąkolwiek inną platformę, ponieważ znacznie obniżyłoby to jej jakość". Amen. Przy kasie jak zwykle wygrywają ci, którzy dokonali przedpłat i kupują na talony. Ale spoko! To przecież Ameryka! Wszyscy mają równe szanse! Jeśli nie złożyłeś przedpłaty możesz skorzystać z jednej z setek promocji! Kup Xboxa z grą, z joypadem, z dwiema grami, z dwoma joyami, z panią sprzedawczynią - wszystko! Promocja, to magiczne słowo. W końcu jednak minął czternasty listopada i cała Japonia zamarła...

**BORN IN JAPAN, MURDERED IN USA.**

Oglądając nagrane materiały z premiery Gamecube, odniosłem wrażenie, że wszystkim było bardzo smutno. Trzeba powiedzieć, że była to ciekawsza premiera, jeśli chodzi o widowiskowość. Ściągnięto sławy kina, muzyki. Gwiazdy opowiadały w dziesiątkach wywiadów o swojej przeszłości z Mario i miłości do Nintendo. Przeprowadzono setki wywiadów z dzieciakami, z dziewczynami, które kupowały GC dla swoich chłopaków w sekrecie. Zrzucono dziesiątki baloników, tuż po tym jak grupy ustawione przed sklepami, odliczające sekundy do premiery Gamecube wypowiedziały słowo „zero" i zaczęły piszczeć. Doprawdy Japonia walczy do końca. Wszystko jednak przypomina czasy drugiej wojny światowej, kiedy to Japońscy żołnierze dostali do obrony bambusowe kije. Gamecube ma pięć gier startowych. PIKMIN - grę logiczno-zręcznościową, STAR WARS: ROGUE LEADER - cudeńko w świecie Gwiezdnych Wojen, WAVE RACE - wyścigi na wodnych skuterach, SUPER MONKEY BALL - grę logiczno zręcznościową, LUIGI'S MANSION - przygodówkę. Poza ROGUE LEADERem nie ma w tej liście murowanych hitów. A życie toczy się dalej...

**GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE...**

Gadać możemy zdrowi, ale spójrzcie na liczby. Przecież one mówią o wszystkim najlepiej. Nintendo ogłasza, że sprzedała 700 000 sztuk Gamecube. Po tygodniu okazuje się, że w okresie od 18 do 24 listopada sprzedano 469 000 sztuk konsoli Gamecube. Skąd my to znamy? Miejcie w pamięci. Dalej. XBOX sprzedaje około 556 000 sztuk, a konsoli nie można praktycznie kupić w żadnym sklepie, jeśli nie było wcześniej złożone nań zamówienie.
Gry. LUIGI'S MANSION sprzedaje się w liczbie 257 000 kopii. Zaś najlepsza gra na XBOXa - HALO - w liczbie 97 000 kopii. Jednak po dwóch tygodniach HALO przebija już sprzedaż LUIGI'S MANSION, zaś Microsoft ogłasza, że średnia liczba sprzedanych do każdego Xboxa gier to 2.4 - większa niż w przypadku PS2 (1.9) oraz Gamecube (również 1.9). Microsoft regularnie dostarcza do sprzedaży w USA 100 tysięcy konsol tygodniowo.
Dobra - teraz uwaga. Siedzicie? Ok. W dniach od 14 do 18 listopada 2001 sprzedano 810 000 sztuk Playstation 2. Stop - jeszcze się nie śmiejcie. Otóż Amerykanie, którzy lubują się w statystykach wyliczyli, że sprzedaż PS2 w stosunku do poprzednich tygodni wzrosła o 83%!!! Wygląda więc na to, że wielką wojnę konsol wygrała Playstation 2! Czy ma to jakieś znaczenie? Kluczowe, Proszę Państwa. Kluczowe.

**WIELKIE „N", MAŁY MIKOŁAJ**

Kto więcej sprzeda przed Gwiazdką, zarobi jeszcze na Gwiazdkę. Jeszcze jednak nie wszystko przesądzone. Zauważcie, że premiera odbyła się w połowie listopada. Dlaczego? Żeby dzieci i rodzice zdążyli zauważyć produkt. A po co? Żeby dzieci zdążyły zajęczeć. I co wtedy? Wtedy rodzice pomyślą: drogie, bo drogie, ale gwiazdkę mamy z głowy. I kupują. Z jednej strony zwycięsko wychodzi teraz XBOX - ma najwięcej sprzedanych jednostek, a do Gwiazdki już blisko. „Mamo, mam już konsolę. Od Mikołaja poproszę grę". Z drugiej strony, to właśnie młodsze dzieci dostają zawsze najwięcej prezentów. A dla młodszych dzieci nie jest Xbox, tylko Gamecube. Te dwie strony medalu są bardzo ciekawe. Ale nasz medal ma jeszcze bardzo szeroki kant. I jeśli stanie na kancie, to wygra Playstation 2, bo to ta konsola ma najlepsze zapowiedzi na dzień dzisiejszy. Wojna.

**GDZIE PREMIERY Z TAMTYCH LAT?**

Ano właśnie. Pewnie widzicie, że to już nie to samo, tylko aż boicie się powiedzieć. Gdzie te tłumy maniaków poprzebieranych w stroje ulubionych postaci z gier i czekających na dostawę konsol? Gdzie to się wszystko teraz dzieje? Nigdzie. Na małym balu Nintendo i na małym Balu u Gatesa, gdzie spod sufitu spadnie kilka balonów, na telebimie wyświetli się logo XBOXa i stukną się szampanem. Za dużo tego na raz. Chyba po prostu za dużo tego na raz. XBOX u nas 14 marca. Wciąż nie ma dystrybutora na Polskę, choć ponoć jedna firma, której nazwa zaczyna się na literkę „P" przymierza się, ale reklamy raczej nie będzie. Gamecube... Może w połowie roku. Rozprowadzi chyba Lucas Toys...

## PLAYSTATION 2 NO ONE LIVES FOREVER

# James Bond w kiecce

Tytuł kojarzy się z serią o agencie Jamesie Bondzie, prawda? Otóż nie bez kozery. A kozerą w tym przypadku jest fakt, iż gra NO ONE LIVES FOREVER, opowiada o przygodach tajnej agentki Cate Archer, członkini tajnej organizacji i nazwie UNITY. Założenia autorów gry można przedstawić w kilku punktach. Po pierwsze chciano, by Cate Archer była rozpoznawalna już z daleka, coś jak Lara Croftówna. Jak to zaplanowano? Otóż NO ONE LIVES FOREVER ma mieć wyjątkowo złożony i wciągający scenariusz. W materiałach prasowych wyczytaliśmy, że gra zawierać będzie liczne sceny animowane i bardzo złożony scenariusz. Przez całą grę towarzyszyć nam będzie uczucie, jakbyśmy towarzyszyli Cate w odkrywaniu jakiejś wielkiej tajemnicy - dreszcz emocji zapewniony. Niestety - przeciwko założeniom autorów działa chyba fakt, że będzie to przygodowa strzelanka z punktu widzenia pierwszej osoby. Jak to bywa w tego typu grach dostaniemy do rąk mnóstwo broni i sprzętu. Autorzy przewidują, że samych przedmiotów typu toksycznych perfum, będzie ponad dwadzieścia. Całą grę stanowić będzie ponad piętnaście misji, z których każda składać się będzie z kilku lokacji i mniejszych zadań. Pierwsze obrazki nie zapowiadają jakiejś rewelacji. Może poza faktem, że Cate nie będzie astronomiczną pięknością, tylko babeczką o zdrowej cerze, w średnim wieku, uczesaną a la lata siedemdziesiąte. Taka oryginalność może pomóc grze zwrócić na siebie uwagę. Podsumowując - gra albo będzie porażką, albo produktem co najmniej bardzo dobrym. Liczba misji, gadżetów, oryginalność postaci - to zapowiada produkt bardzo ciekawy. Natomiast obrazki są zupełnie wtórne. Miód pewnie kryje się na tej wątłej granicy, między tym co widać na obrazkach, a tym, o czym możemy poczytać. Innymi słowy - pewnie dopiero gra da nam odpowiedź.

## PS2, GCN, XBOX WORMS BLAST

Ethel - stara kobieta, Chuck - powracający gołąb, Rocky - konkretny osioł, kret Fletcher, Calvin - super owca, Stavros - cuchnący skunks oraz robaki - Bogny B i Suzette. Co to za menażeria!? Otóż przedstawiliśmy Wam właśnie bohaterów najnowszej gry o robakach, pod tytułem WORMS BLAST. WORMS BLAST będzie pierwszą grą o robakach, która wykorzysta trójwymiarową grafikę. Ma się podobno zaroić od poligonów, dzięki czemu być może pojawi się opcja obracania kamery wokół areny walki! Przypomnijmy, że seria WORMS jest jedyną, która przetrwała wielki wylew i zaraz później pogrom tego typu gier (pamiętacie może SCORCHED EARTH). Tu dowodzimy grupą robaków, z których każdemu możemy przydzielić arsenał broni. Robaki ścierają się na tematycznej arenie, mając dostępne linki do przemieszczania się, bazooki, karabiny, ale także samonamierzające się owce, święte granaty ręczne, itp. Tematyką przypomina wszystko Królika Bugsa - strzelanie i nawalanie, ale w wesołym klimacie.

## XBOX OBI-WAN ADVENTURES

Akcja gry STAR WARS: OBI-WAN toczy się jeszcze przed wydarzeniami Epizodu 1 Gwiezdnych Wojen. Towarzyszymy młodemu Jedi w ponad piętnastu misjach, których akcja rozgrywać się będzie między innymi na Tatooine, Naboi, czy świątyni Jedi na Coruscant. Akcję obserwować będziemy z punktu widzenia trzeciej osoby i - oczywiście - zabawa polegać będzie na kontrolowaniu czynności Obi-Wana Kenobiego. Rycerz Jedi wyposażony będzie w świetlny miecz, którym może zadawać nie tylko cięcia i pchnięcia, ale także rzucać, niczym bumerangiem. Oprócz tej specyficznej broni białej zobaczymy w akcji także Moc. Obi-Wan będzie mógł dzięki niej atakować wszystkich, którzy nie są Jedi. Jeśli spróbuje jej zaś użyć na Jedi - stoczy mentalny pojedynek siły. Mocy będzie można używać do przyciągania przedmiotów, popychania ich i wysokiego skoku (Force Jump). Dostępne opcje przewidują udział w grze jednego albo dwóch graczy. Premiera gry w USA nastąpi na początku roku, u nas - dopiero, gdy pojawi się Xbox.

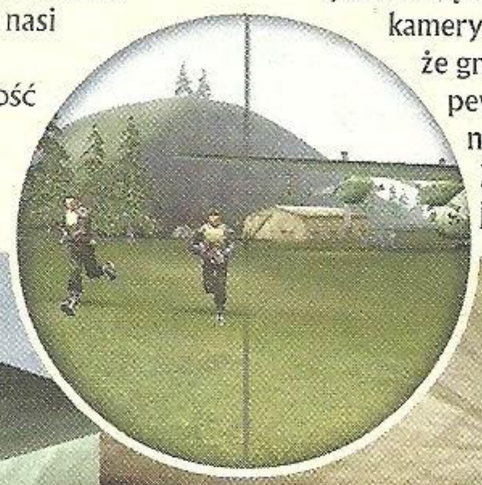
## PLAYSTATION 2 FREEKSTYLE

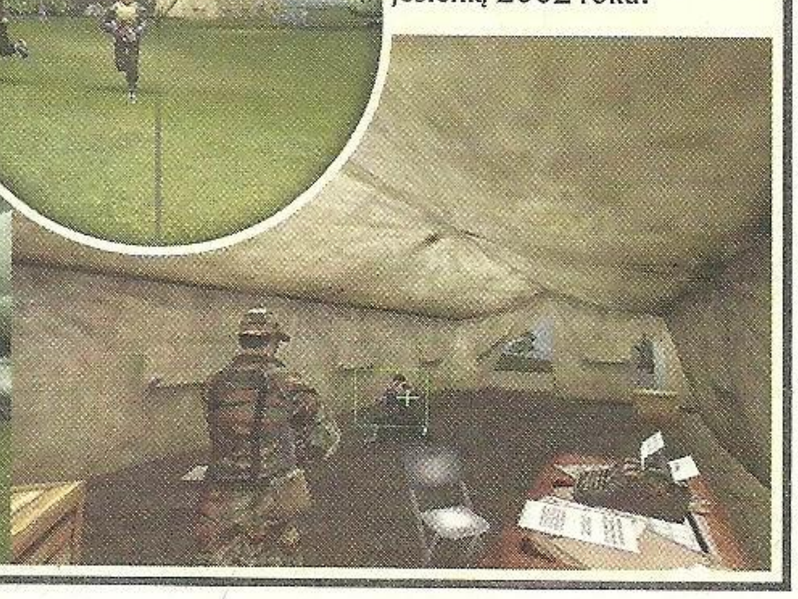
# Znów EA Sports BIG!

FREEKSTYLE nie robiła na mnie wielkiego wrażenia, dopóki nie zobaczyłem screenów. To prawda - gra może być niesamowita. FREEKSTYLE da nam mianowicie możliwość wcielenia się w postać kierowcy motocykla, który bierze udział w wykręconych zawodach motocyklowych. Najwyższe szczyty świata, strome na setki metrów skały, krawędzie wąwozów, labirynty stopni tak wysokich, że aż strach spojrzeć w dół. A my na krawędzi tego wszystkiego, wszystkiego karkołomnym wyścigu z czasem i pojedynku ze sobą samym. Bo oprócz tego, że będziemy kombinować jak jechać, żeby nie spaść, celem zdobycia pucharu trzeba uzupełnić swoją technikę jazdy o triki. I tu całe, wielkie pole do popisu. Ponad czterdzieści trików do wyuczenia - obracanie się na siodle, trzymanie kierownicy, obracanie motocykla, stawanie na siodle. Liczba trików jest tu doprawdy oszałamiająca. Właściwie możemy chyba powiedzieć, że FREEKSTYLE trikami stoi! Doprawdy cierpnie skóra, kiedy nasz zawodnik stoi na siodle pół kilometra nad ziemią i spada na zakrzywiony tor, który ma szerokość zaledwie dwóch metrów. Jest na co czekać. A tymczasem przypatrzmy się obrazkom. Ciekawe rzuty kamery - możemy się pewnie spodziewać dynamicznego stylu prezentacji pola gry. Wysokie, ciekawie skomponowane trasy - to będzie ciekawa gra, dla prawdziwych mężczyzn. Troszkę ubolewamy, że na obrazkach widać potwornie kanciaste krawędzie. To pewnie jednak komputerowo obrabiane screeny - każdy telewizor powinien sobie poradzić z wygładzaniem tego typu elementów. Nam zaś pozostaje czekać do lata 2002 roku, a więc tak naprawdę wiele jeszcze może się zmienić. Oby na lepsze. EA SPORTS BIG!

## PLAYSTATION 2 DELTA FORCE

Firma Novalogic oficjalnie zapowiedziała grę DELTA FORCE na Playstation2. Jest to doskonała wiadomość z co najmniej trzech przyczyn. Pierwszą jest fakt, że Novalogic zdążyła już sobie wyrobić opinię niezłego dystrybutora gier militarnych. COMMANCHE 4 jest także grą publikowaną przez tę firmę. Po wtóre seria DELTA FORCE zdążyła już sobie wyrobić opinię niezłej. Zwykle całość scenariusza opiera się o misje typowe dla grupy Delta Force, czyli wojskowego oddziału do zadań specjalnych. Mówi się o ich, że nie znają słowa „niemożliwe". Wracając zaś do samej gry - będziemy mieli przed sobą kilkanaście misji, w różnych miejscach na świecie, polegających na infiltracji terenu, eliminacji wroga, eskortowaniu, itp. Najważniejszą cechą zabawy będzie jednak realizm. Obrazki z gry pokazują, że firma Novalogic proponuje nam zabawę prawdziwymi typami broni, których cechy takie jak celność, czy nawet brzmienie wystrzałów - zostały oddane w grze. Będzie ich multum- od granatów począwszy, a skończywszy na karabinach snajperskich. Typy broni naszych przeciwników będą różne w zależności od strony świata, z której pochodzą ich właściciele. Dodatkowo gra zasłynąć ma z tego, że dokładnie odwzorowane będą ulice miast i pejzaże miejsc, w których pojawią się nasi żołnierze. Autorzy zapowiadają, że jakość odwzorowania rzeczywistości będzie najwyższej klasy. Poza tym ciekawe misje, mnóstwo sprzętu, setki możliwości rozwiązania zadań - od zabicia saperką, po rzucenie granatu tuż pod nogi. Na screenach gra prezentuje się imponująco: ładnie wykonane postacie, mnóstwo detali - jeśli nie będzie problemów z ustawieniem kamery i sterowaniem, wydaje się, że gra pokaże pazurki. Jeszcze pewnie nie raz o tej grze napiszemy, bo jej premiera będzie miała miejsce dopiero jesienią 2002 roku.





## PLAYSTATION 2 BARBARIAN

BARBARIAN będzie mordobiciem, w którym postacie będą walczyć za pomocą broni białej: wielkich siekier, mieczy, halabard. Wszystko żywcem z fantasty, więc rozmiar nie gra tu roli. Gra zawierać będzie dziesięć grywanych postaci i ponad trzysta zadań do wykonania. Będzie można także organizować walki, w których weźmie udział do czterech graczy (na ekranie może być jeszcze czterech sterowanych przez konsolę). Graficznie BARBARIAN jest ciekawy, ale skromny. Wystarczy przyjrzeć się obrazkom, by stwierdzić, że areny faktycznie są intrygujące, ale składają się z podobnych tekstur i brył. Sprytna sztuczka, dająca złudzenie realności pokazanych w grze miejsc, ale być może lekko tu przesadzono. Nie spodziewamy się wybitnych cudów po tym produkcie, nie mniej jednak jako gra na długie wieczory, może zaznaczyć swoją obecność na rynku. Grę wyprodukuje firma Titus, która przygotowuje także wersję na GBA.

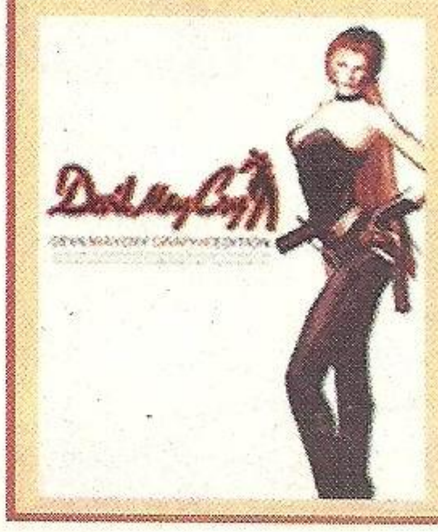
## PS2 MIKE TYSON H. BOXING

MIKE TYSON HEAVY-WEIGHT BOXING może faktycznie wnieść coś nowego do gatunku bokserów na Playstation 2. Najważniejsze jest chyba to, że gra będzie wreszcie poważna. Narobiło się wszędzie zabawowych bokserów i tylko IPPO'S ROAD TO GLORY ratowało listę „zawodowców". MIKE TYSON HEAVY-WEIGHT BOXING będzie oferował nam tryb pojedynku na dwóch graczy, tryb kariery, oraz możliwość wykreowania własnego zawodnika z wybranymi przez siebie parametrami (taki element RPGowy).

Ciekawym elementem będzie to, że każdemu z wybranych zawodników będzie można przypisać określonego taunta (czyli podjudzacz), oraz technikę nokautującą. Podobnie jak w IPPO'S ROAD TO GLORY im wyżej w tabeli, tym większą liczbą technik będziemy dysponować. Jak się ich uczyć? Będziemy je niejako zabierać pokonanym przeciwnikom. Jeśli więc pokonasz przeciwnika, którego techniką specjalną było wywalanie podbródkowego siłą armaty, sam się tego ciosu nauczysz. Brzmi ciekawie.

# Newsflash

Od 10 grudnia 2001 w Japonii można dostać album poświęcony grze DEVIL MAY CRY. Książka zawiera wywiady z twórcami gry oraz tony, tony grafik, rysunków, plakaty i szkice autorów tej wspaniałej gry. Nie zapowiada się, żeby ta pozycja miała się ukazać gdziekolwiek poza Krajem Kwitnącej Wiśni.



Ogłoszono datę japońskiej premiery ONIMUSHA 2 na PS2 - jest nią dzień 7 marca 2002 roku. Natomiast SILENT HILL 2 na Xbox wyjdzie 18 lutego, albo już 8 stycznia. Nie ma jeszcze pewności.

Pojawiły się nowe informacje dotyczące gry TEKKEN 4 na Playstation 2. Tradycyjne opcje gry zostaną zachowane i oczywiście nie obędzie się bez mini gierki (poprzednio: Bowl i Ball). Na pewno zostaną dodane początkowe i końcowe filmiki do każdej z postaci. Na pytanie, czy pojawią się jakieś nowe postacie, reprezentant Namco odpowiedział podobno: „Nie możemy odpowiedzieć na to pytanie".

Sega otworzyła zamówienia na grę VIRTUA FIGHTER 4. Pierwsza partia gier, która trafi do sklepów w Japonii 31 stycznia 2002 roku zawierać będzie specjalny, firmowy Arcade Stick do gry.

Ubi Soft wykupiła prawa do publikacji gier z udziałem Aniołków Charliego. Zapowiedziano już, że gry ukażą się na GBA, PS2, Xbox, Gamecube i komputery. No tak...

W ciągu pierwszego tygodnia w Japonii sprzedano 456 747 sztuk gry METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY. MGS2 wyprzedza miejsce drugie trzykrotnie większą liczbą sprzedanych sztuk. Natomiast jak sobie radzi MGS2 w USA? Do końca listopada sprzedano tam 1 800 000 sztuk.

Amerykanie cieszą się, jak dzieci. Okazało się, że Xbox ze swoimi 2,4 gry na jedną konsolę pobił dotychczasowy rekord Gamecube i Playstation 2 - 1,9 sztuki gry na jedną konsolę.

Premiera VIRTUA STRIKER 3 na Gamecube została przełożona ze stycznia na 14 lutego 2002 roku. Nie zostało podane żadne wytłumaczenie.

Shiny Entertainment, firma odpowiedzialna za takie tytuły jak SACRIFICE, MDK, EARTH-WORM JIM, szuka utalentowanego programisty, do nowego projektu na konsolę Gamecube. Oficjalnie nie wiadomo jaki to projekt. Ale nieoficjalnie, to gra na podstawie pewnego filmu, pod tytułem MATRIX.

# RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

**tel. 0-602 32 36 91**
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

# WYMIANA GIER

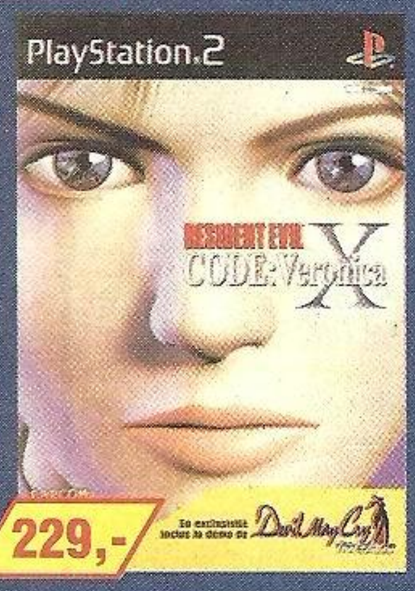
## Możliwość negocjacji cen!!!

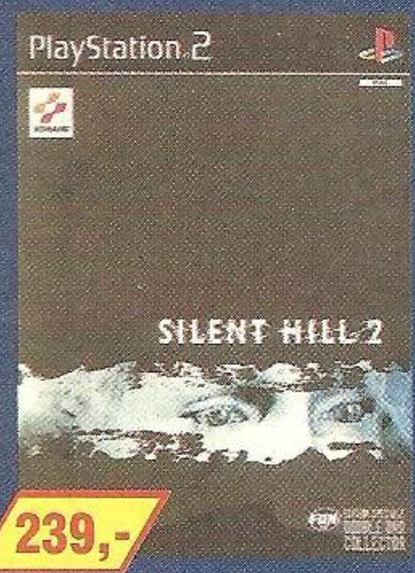
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

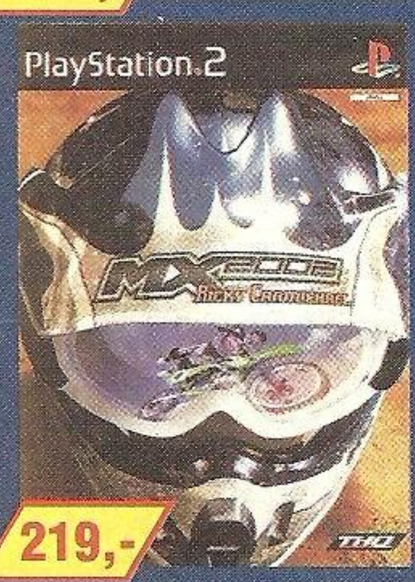
**Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)**

### ŚWIĄTECZNE PREMIERY PS2

| | |
|---|---|
| AGE OF EMPIRES 2 | 209,- |
| BOND 007 | 199,- |
| CRASH 4 | 199,- |
| HALF LIFE | 229,- |
| JAK AND DAXTER | 199,- |
| RAYMAN M | 229,- |
| SILENT HILL 2 | 229,- |
| SOUL REAVER 2 | 229,- |
| SSX 2 | 199,- |
| TONY HAWK'S 3 | 229,- |
| WRC | 229,- |
| WWF SMACK DOWN | 229,- |




### SONY PSX

| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| KONSOLA PSX | 599,- | 379,- |
| DUAL SHOCK | 99,- | 79,- |
| KARTA PAMIĘCI MAX | 39,- | |
| JOYPAD | 39,- | |
| KABEL RGB | 39,- | |
| ACTION REPLAY | 89,- | |
| ALIEN RESURRECTION | 195,- | 119,- |
| ALLADIN | 195,- | 119,- |
| ALONE IN THE DARK 4 | 189,- | 129,- |
| BLADE | 189,- | 109,- |
| BOND 007 | 129,- | 109,- |
| COLIN MCRAE | 109,- | 79,- |
| COLIN MCRAE 2 | 109,- | 79,- |
| COLONY WARS RED SUN | 119,- | 89,- |
| COMAND&CONQUER RET. | 109,- | 89,- |
| CRASH 3 | 99,- | 79,- |
| CRASH BASH | 195,- | 129,- |
| CROC 2 | 159,- | 79,- |
| DIE HARD TRILOGY 2 | 185,- | 99,- |
| DINO CRISIS | 179,- | 99,- |
| DINO CRISIS 2 | 195,- | 129,- |
| DRIVER | 99,- | 79,- |
| DRIVER 2 | 199,- | 139,- |
| FEAR EFECT 2 | 195,- | 145,- |
| FIFA 2000 | 189,- | 99,- |
| FIFA 2001 | 195,- | 129,- |
| FINAL FANTASY 7 | 109,- | 79,- |
| FINAL FANTASY 8 | 109,- | 89,- |
| FINAL FANTASY 9 | 259,- | 159,- |
| FRONT MISSION 3 | 195,- | 129,- |
| GOLDEN EYE 2 | 189,- | 139,- |
| GRAN TURISMO 2 | 99,- | 79,- |
| GTA | 109,- | 79,- |
| GTA 2 | 159,- | 109,- |
| ISS 2000 | 189,- | 129,- |
| ISS EVOLUTION | 145,- | 129,- |
| ISS EVOLUTION 2 | 189,- | 149,- |
| LEGACY OF KAIN 2 | 169,- | 99,- |
| LEGEND OF DRAGON | 195,- | 149,- |
| LEGEND OF MANA | 195,- | 149,- |
| KNOCKOUT KINGS 2001 | 189,- | 129,- |
| MEDAL OF HONOR 2 | 195,- | 139,- |
| MEDIEVIL 2 | 159,- | 109,- |
| METAL GEAR SOLID | 139,- | 99,- |
| MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY | 189,- | 129,- |
| NBA 2000 | 199,- | 99,- |
| NBA 2001 | 195,- | 129,- |
| NEED FOR SPEED 4 | 190,- | 99,- |
| NHL 2001 | 195,- | 129,- |
| NIGHTMARE CREATURES 2 | 189,- | 99,- |
| PARASITE EVIL2 | 199,- | 159,- |
| QUAKE 2 | 190,- | 139,- |
| R2R | 179,- | 99,- |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 195,- | 99,- |
| RAYMAN 2 | 190,- | 149,- |
| RESIDENT EVIL 3 | 190,- | 129,- |
| RIDGE RACER 4 | 190,- | 99,- |
| ROLLCAGE 2 | 195,- | 139,- |
| SHADOW MAN | 159,- | 99,- |
| SILENT HILL | 159,- | 99,- |
| SMACK DOWN | 195,- | 149,- |
| SPEC OPS | 195,- | 99,- |
| SPIDER-MAN | 195,- | 99,- |
| SPYRO 3 | 179,- | 149,- |
| SUIKODEN 2 | 195,- | 149,- |
| SYPHON FILTER | 150,- | 99,- |
| SYPHON FILTER 2 | 195,- | 139,- |
| TEKKEN 3 | 99,- | 79,- |
| TENCHU 1 | 109,- | 79,- |
| TENCHU 2 | 189,- | 139,- |
| TOMB RAIDER 3 | 109,- | 79,- |
| TOMB RAIDER 4 | 109,- | 99,- |
| TOMB RAIDER 5 | 195,- | 129,- |
| TONY HAWK'S 2 | 199,- | 129,- |
| TOY STORY 2 | 179,- | 99,- |
| V-RALLY 2 | 109,- | 89,- |
| NOWOŚCI | TEL. | TEL. |

### NINTENDO 64

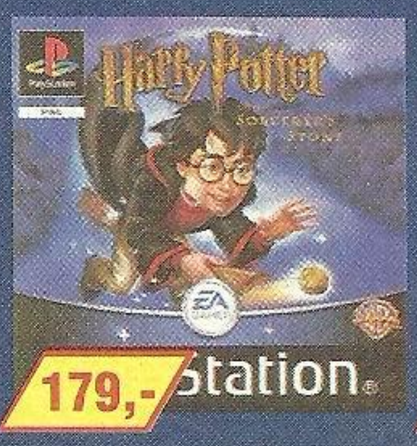
| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| KONSOLA N64 | 299,- | 199,- |
| ACTION REPLAY | 129,- | |
| JOYPAD | 119,- | 80,- |
| KARTA PAMIĘCI | 80,- | 60,- |
| RUMBLE PACK | 60,- | 50,- |
| EXPENSION PACK | 139,- | 99,- |
| 1080 SNOWBOARDING | 199,- | 139,- |
| AIRBORDER | 159,- | 89,- |
| ARMORINES | 249,- | 149,- |
| BANJO-KAZOOIE | 229,- | 129,- |
| BANJO-TOOI | 249,- | 199,- |
| BEETLE ADVENTURE RACING | 249,- | 149,- |
| BLUES BROTHERS 2000 | 249,- | 145,- |
| CASTLEVANIA | 200,- | 119,- |
| CASTLEVANIA 2 | 249,- | 149,- |
| COMMAND&CONQUER 3D | 249,- | 149,- |
| COOCKER'S BAD FUR DAY | 279,- | 199,- |
| CRUSIN WORLD | 199,- | 99,- |
| DIDDY KONG RACING | 199,- | 99,- |
| DONKEY KONG 64 | 195,- | 179,- |
| DOOM 64 | 149,- | 89,- |
| DUFY DUCK | 249,- | 149,- |
| DUKE NUKEM 2 | 249,- | 149,- |
| EPISOD I RACER | 249,- | 99,- |
| EXTREME G | 159,- | 99,- |
| EXTREME G 2 | 159,- | 99,- |
| F ZERO X | 129,- | 89,- |
| FORMULA 1 | 149,- | 79,- |
| GOLDEN EYE | 229,- | 139,- |
| GOLDEN EYE 2 | 239,- | 199,- |
| HERKULES | 249,- | 149,- |
| HEXEN | 149,- | 79,- |
| HYBRID HEAVEN | 199,- | 119,- |
| ISS 2000 | 249,- | 199,- |
| ISS 98 | 229,- | 129,- |
| MARIO 64 | 120,- | 60,- |
| MARIO GOLF | 239,- | 129,- |
| MARIO PARTY 2 | 249,- | 149,- |
| MARIO PARTY | 229,- | 129,- |
| MARIO TENNIS | 249,- | 149,- |
| MIKI MOUSE RACING | 249,- | 199,- |
| MISSION IMPOSSIBLE | 229,- | 139,- |
| MORTAL KOMBAT 4 | 249,- | 189,- |
| NAGANO | 159,- | 99,- |
| NBA CURTSIDE | 169,- | 99,- |
| NBA JAM 99 | 249,- | 99,- |
| NBA LIVE 2000 | 269,- | 149,- |
| PERFECT DARK | 219,- | 149,- |
| POKEMON SNAP | 249,- | 189,- |
| POKEMON STADIUM | TEL. | TEL. |
| QUAKE 2 | 249,- | 149,- |
| RAINBOW SIX | 259,- | 149,- |
| RAYMAN 2 | 200,- | 149,- |
| READY 2 RUMBLE | 249,- | 149,- |
| RESIDENT EVIL 2 | 279,- | 219,- |
| RIDGE RACER 64 | 249,- | 149,- |
| ROGUE SQADRON | 229,- | 129,- |
| RR64 | 249,- | 149,- |
| SHADOW MAN | 249,- | 169,- |
| STAR WARS BATTLE F. NABBO | 279,- | 199,- |
| SUPER SMASH BROS. | 249,- | 199,- |
| TOM & JERYY | 249,- | 149,- |
| TONIC TROUBLE | 249,- | 149,- |
| TONY HAWKS 64 | 249,- | 149,- |
| TOP GEAR RALLY 2 | 249,- | 199,- |
| TOY STORY 2 | 249,- | 199,- |
| TUROK 1 | 149,- | 79,- |
| TUROK 2 | 199,- | 120,- |
| TUROK 3 | 249,- | 199,- |
| TUROK RAGS WARS | 249,- | 159,- |
| WIN BACK | 259,- | 179,- |
| WIPEOUT 64 | 229,- | 129,- |
| WWF ATTITUDE | 249,- | 99,- |
| WWF WRESTLEMANIA 2000 | 249,- | 129,- |
| ZELDA | 229,- | 129,- |
| ZELDA 2 | 229,- | 169,- |
| NOWOŚCI | TEL. | TEL. |

### SEGA DREAMCAST

| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| KONSOLA DREAMCAST PAL | SUPER CENA | |
| JOYPAD ORG. | 129,- | 99,- |
| JOYSTICK PLATFORMA | 269,- | TEL. |
| KARTA PAMIĘCI 1MB | 89,- | |
| KARTA PAMIĘCI 2MB | 99,- | |
| KARTA PAMIĘCI ORG. | 129,- | 99,- |
| PISTOLET | 189,- | 129,- |
| BERSERK | 199,- | 99,- |
| BLUE STINGER | 199,- | 99,- |
| BUGGY HEAT | 199,- | 99,- |
| CODE VERONICA | 199,- | 129,- |
| CONFIDENTAL MISSION | 229,- | 159,- |
| CRAZY TAXI | 199,- | 129,- |
| DAYTONA USA | 229,- | 159,- |
| DEAD OR ALIVE 2 | 229,- | 149,- |
| DEEP FIGHTER | 229,- | 129,- |
| DRAGONS BLOOD | 199,- | 129,- |
| DUCATI WORLD | 229,- | 159,- |
| ECCO THE DOLPHIN | 229,- | 129,- |
| EVIL DEAD | 229,- | 159,- |
| EVOLUTION | 229,- | 199,- |
| F1 WORLD GRAND PRIX 2 | 199,- | 129,- |
| FANTASY STAR ON LINE | 199,- | 149,- |
| FERRARI 355 | 219,- | 129,- |
| FIGHTING FORCE 2 | 199,- | 99,- |
| GET BASS+WĘDKA | 429,- | 380,- |
| GTA 2 | 199,- | 129,- |
| HIDDEN DANGEROUS | 229,- | 129,- |
| HOUSE OF THE DEATH 2+GUN | 399,- | 259,- |
| JET SET RADIO | 229,- | 129,- |
| MARVEL VS CAPCOM 2 | 229,- | 129,- |
| MDK 2 | 199,- | 119,- |
| MERTOPOLIS RACER | 195,- | 129,- |
| NBA 2000 | 199,- | 119,- |
| NIGHTMARE CREATURES 2 | 199,- | 119,- |
| NOMAD SOUL | 229,- | 119,- |
| POWER STONE | 129,- | 79,- |
| POWER STONE 2 | 149,- | 99,- |
| QUAKE 3 | 229,- | 149,- |
| RAYMAN 2 | 199,- | 119,- |
| READY 2 RUMBLE | 199,- | 99,- |
| READY 2 RUMBLE 2 | 229,- | 129,- |
| RED DOG | 199,- | 99,- |
| RESIDENT EVIL 2 | 199,- | 129,- |
| SEGA GT | 219,- | 149,- |
| SEGA RALLY 2 | 199,- | 129,- |
| SHADOW MAN | 219,- | 109,- |
| SHENMUE | 229,- | 149,- |
| SILENT SCOPE | 229,- | 129,- |
| SLAVE ZERO | 169,- | 129,- |
| SNOW SURFERS | 199,- | 129,- |
| SONIC ADVENTURE | 199,- | 129,- |
| SONIC ADVENTURE 2 | 229,- | 189,- |
| SOUL CALIBUR | 199,- | 149,- |
| SOUL REAVER | 209,- | 129,- |
| SPACE CHANNEL 5 | 229,- | 129,- |
| SPEC OPS | 229,- | 129,- |
| SPEED DEVIL | 209,- | 129,- |
| SPIRIT OF SPEED 1937 | 199,- | 99,- |
| STAR WARS RACER | 199,- | 129,- |
| STREET FIGHTER 3 | 229,- | 129,- |
| SWWS 2000 | 199,- | 99,- |
| TONY HAWKS | 149,- | 99,- |
| TONY HAWKS 2 | 229,- | 149,- |
| TOY COMMANDER | 199,- | 119,- |
| TOY RACER | 229,- | 129,- |
| UEFA STRIKER | 199,- | 119,- |
| ULTIMATE FIGHTING | 229,- | 149,- |
| VIRTUA ATHLETE | 199,- | 109,- |
| VIRTUA FIGHTER 3 | 199,- | 129,- |
| VIRTUA STRIKER2 | 199,- | 119,- |
| VIRTUA TENNIS | 209,- | 139,- |
| WETRIX | 179,- | 99,- |
| WORMS | 219,- | 129,- |
| WWF ATTITUDE | 199,- | 99,- |
| ZOMBIE REVENGE | 199,- | 109,- |
| NOWOŚCI | TEL. | TEL. |

### PS 2

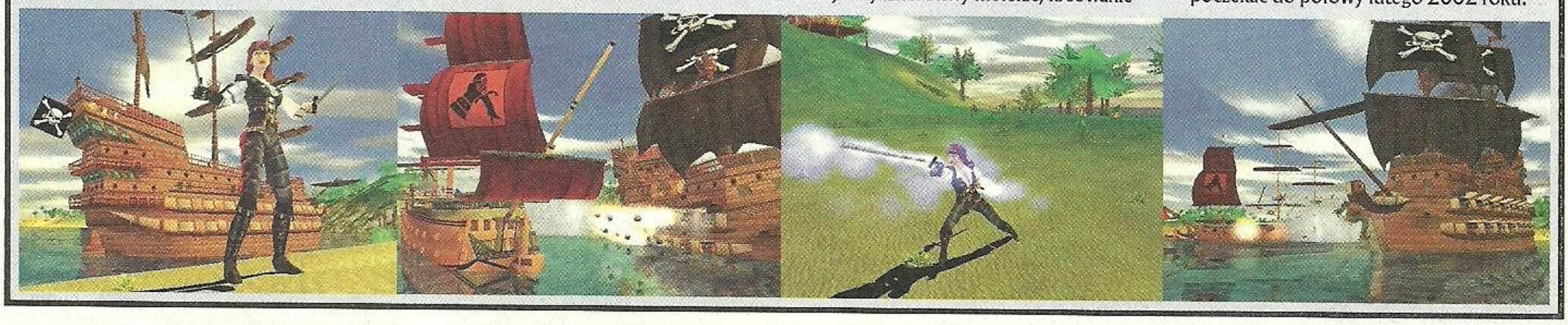
| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| PS2 | TEL | |
| JOYPAD | 159,- | TEL |
| KARTA PAMIECI ORG. | 175,- | 129,- |
| PILOT DVD | 99,- | |
| PILOT DVD SONY | TEL | TEL |
| 4x4 EVOLUTION | 219,- | 169,- |
| ALONE IN THE DARK 4 | 229,- | 189,- |
| ARMORED CORE 2 | 199,- | 169,- |
| ATV OFF ROAD | 199,- | 149,- |
| BLOODY ROAR 3 | 229,- | 189,- |
| BMX | 229,- | 179,- |
| BOUNCER | 199,- | 159,- |
| BUST A MOVE | 229,- | 119,- |
| CITY CRISIS | 199,- | 169,- |
| CODE VERONICA X | 229,- | 189,- |
| CRAZY TAXI | 229,- | 159,- |
| DARK CLOUD | 239,- | 189,- |
| DEAD OR ALIVE 2 | 199,- | 159,- |
| DINOSAUR | 199,- | 99,- |
| DONALD DUCK | 199,- | 129,- |
| DYNASTY WARIORS 2 | 199,- | 149,- |
| ETERNAL RING | 199,- | 129,- |
| EVER GRACE | 199,- | 149,- |
| EXTREME WINTER SPORT | 199,- | 129,- |
| EXTERMINATION | 189,- | 159,- |
| F1 ONE 2001 (SONY) | 199,- | 159,- |
| FANTAVISION | 199,- | 99,- |
| FIFA 2001 | 239,- | 149,- |
| FIFA 2002 | 239,- | 189,- |
| FORMULA 1 | 199,- | 149,- |
| GT3 | 189,- | 169,- |
| H3O | 199,- | 159,- |
| HEROS OF M&M | 199,- | 149,- |
| ISS EVOLUTION | 199,- | 149,- |
| ISS EVOLUTION 2 | 239,- | 199,- |
| INT. LEAGUE SOCCER | 229,- | 149,- |
| INT. TRACK & FIELD | 199,- | 149,- |
| KART FURY | 199,- | 149,- |
| KENGO | 199,- | 149,- |
| KESSEN | 199,- | 159,- |
| KLONOA 2 | 229,- | 179,- |
| KNOCKOUT 2001 | 229,- | 159,- |
| KSIĘGA DŻUNGLI | 229,- | 129,- |
| MADDEN 2001 | 229,- | 139,- |
| MIDNIGHT CLUB | 199,- | 129,- |
| MONKEY ISLAND | 219,- | 179,- |
| MOTO GP | 229,- | 159,- |
| MTV MUSIC GENERATOR 2 | 229,- | 159,- |
| MX 2002 | 219,- | 169,- |
| NBA 2001 | 239,- | 149,- |
| NBA 2 NIGHT | 229,- | 149,- |
| NBA HOOPZ | 239,- | 149,- |
| NBA STREET | 229,- | 179,- |
| NHL 2001 | 229,- | 149,- |
| ONI | 229,- | 149,- |
| ONIMUSHA | 225,- | 189,- |
| OPERATION WINBECK | 199,- | 179,- |
| ORPHEN | 239,- | 129,- |
| PARIS-DAKAR RALLY | 199,- | 169,- |
| QUAKE 3 | 239,- | 189,- |
| RAYMAN REV. | 229,- | 149,- |
| RC REVENGE | 229,- | 129,- |
| RED FACTION | 215,- | 179,- |
| READY 2 RUMBLE | 229,- | 149,- |
| RIDGE RACER 5 | 109,- | 89,- |
| RING OF RED | 199,- | 179,- |
| RUGBY | 229,- | 169,- |
| RUMBLE RACING | 229,- | 179,- |
| SHADOW OF THE MEM. | 239,- | 179,- |
| SILENT SCOPE | 229,- | 159,- |
| SKY SURFER | 199,- | 159,- |
| SMUGLERS RUN | 189,- | 129,- |
| SMUGLERS RUN 2 | 239,- | 179,- |
| SSX | 229,- | 149,- |
| STAR WARS STARFIGHTER | 229,- | 169,- |
| STREET FIGHTER 3 | 229,- | 159,- |
| S-TYPE | 229,- | 129,- |
| SUMMONER | 109,- | 189,- |
| TEKKEN TAG T. | 219,- | 89,- |
| THE GIFT | 229,- | 159,- |
| THEME PARK | 219,- | 139,- |
| THIS IS FOOTBALL 2002 | 229,- | 179,- |
| TIMESPLITTERS | 199,- | 159,- |
| TOKYO EXTREME RACER | 229,- | 149,- |
| TOP GEAR DAREDEVIL | 229,- | 149,- |
| TWISTED METAL BLACK | 229,- | 189,- |
| UNREAL | 239,- | 159,- |
| WILD WILD RACING | 239,- | 149,- |
| X-SQUAD | 239,- | 149,- |
| ZONE OF THE ENDERS | TEL | 169,- |
| NOWOŚCI | | TEL |



## PLAYSTATION 2 i XBOX PIRATES: LEGEND OF THE BLACK KAT

# Czaszka i kości dwie!

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT będzie grą przygodową z elementami strategicznymi. Wcielimy się w postać pani kapitan piratów... imieniem Katerina. Kat szuka swojego ojca, a kiedy okazuje się, że jej poszukiwania nie mają większego sensu (nie powiemy czemu), postanawia zapanować nad światem. W tym celu zbiera drużynę kamratów i pospołu palą i rabują, odszukują stare, zapomniane skarby i poszerzają swoje wpływy. Gra składać się będzie z dwóch części. Pierwszą opcją będzie sterowanie Kateriną, jak - nie przymierzając - Larą Croft. Akcja widziana zza pleców piratki (skrót jej imienia, to tytułowa Kat - czyli Czarna Kotka). Zabawy z Kotką polegać będą na pokonywaniu dziwnych labiryntów jaskiń, lasów i innych pejzaży wyspowych, głównie w poszukiwaniu słynnych skarbów równie sławnych piratów. A wiadomo, jak to z szukaniem skarbów bywa: najpierw mapa, potem odszyfrowanie mapy, potem klucz do odczytania parametrów, podróż, pułapki, puzzle... Super! Autorzy dokonali szeregu innowacji w trybie sterowania postacią. Będzie można na przykład odnaleźć amulet, który pokaże miejsce ukrycia skarbu - im bliżej skrzyni z kosztownościami będziemy, tym mocniej będzie drżał joypad. Drugą część gry stanowić będą klimaty czysto marynistyczne: bitwy morskie, kreowanie planów podróży (uzależnione silnie od siły i kierunku wiatru), oraz zdobywanie miast i fortec. W całej grze zabrzmi wesoło nutka fantazji - będą specjalne moce i mnóstwo mistycyzmu związanego ze scenariuszem. Możemy chyba śmiało powiedzieć, że takiej gry jeszcze nie było i Westwood Studios powinno być z siebie dumne. My zaś - jak zwykle - możemy tylko czekać. Jeśli jednak okaże się, że faktycznie gra łączy zgrabnie fantastykę z najlepszymi klimatami awanturniczymi, będziemy zacierać ręce. Musimy jednak poczekać do połowy lutego 2002 roku.



## XBOX GENMA ONIMUSHA

Różnie to bywa z tymi grami. Niektóre, kiedy przenoszą się z jednej konsoli na drugą, ulegają drastycznym zmianom. Inne nie zmieniają się wcale. Z początku wiadomo było tylko, że ONIMUSHA WARLORDS z PlayStation 2 zagości wśród gier na Xboxa. Dziś wiemy zaś, że nie będzie to po prostu wersja na Xboxa, ale istotnie zmieniona gra - GENMA ONIMUSHA. Znów wcielamy się w postać Ronina Samanosuke, który zostaje wysłany celem rozwiązania zagadki śmierci kilku ludzi i odkrywa źródła piekielnej intrygi. Możemy jednak swobodnie liczyć na to, że grafika nie będzie jedynym elementem gry, który się zmienił w stosunku do wersji na PlayStation 2. Po pierwsze zrezygnowano z długiego czasu dogrywania tła, na rzecz dogrywania kodu gry bez przerwy, w tle zabawy. Wielka to zmiana i radość dla nas, bo faktycznie - urywanie akcji nie służy horrorom. Po wtóre - nasz bohater wyposażony zostanie w fajerwerkowe ataki, do których będzie się trzeba wcześniej naładować. Mają być wizualnie oszałamiające. Jakie - jeszcze nie wiadomo. Będą nowe lokacje i znacząco poprawione stare. Będzie można zabierać dusze przeciwnikom, jak do tej pory, ale także przeciwnicy będą mogli zabierać duszę naszemu bohaterowi. Mało tego - jeśli zabijesz przedstawicieli danego gatunku więcej razy, będziesz go zabijał coraz sprawniej i coraz więcej dusz z niego wyciśniesz! System walki zakłada mianowicie, że Twoja postać uczy się specyficznych technik, które są najskuteczniejsze na dane potwory. Pojawią się co najmniej trzy nowe monstra, nowe wdzianka dla postaci występujących w grze oraz nowe moce naszych przeciwników. Efekt ma być taki, że wszyscy którzy będą mieli Xboxa nie zawahają się nawet przez chwilę, by kupić tę grę, choć przeszli ją już u kolegi na Playstation 2.

## PS2 LEGEND OF ALON D'AR

LEGEND OF ALON D'AR, to zapowiadany na koniec tego roku eRPeG dystrybuowany przez firmę Ubi Soft. Gra ta będzie się różnić od stereotypowych produktów tego gatunku, dając przede wszystkim możliwość czerpania ze świata pełnymi garściami i kończenia gry w dowolny sposób. Co rozumiemy pod tymi pojęciami? W LEGEND OF ALON D'AR znakomita część otoczenia będzie mogła wchodzić w pełną interakcję z bohaterami. Będzie można zrywać zioła, przestawiać przedmioty, które mielibyśmy siłę przestawić, chować się wrogom za beczkami, itp. Pod pojęciem „dowolnego ukończenia gry" rozumiemy zaś fakt, że w grze LEGEND OF ALON D'AR jesteśmy jedynymi panami swojej postaci. Możemy wybrać w jakim kierunku nasze postacie będą się specjalizować i nie ma faworyzowanych umiejętności. Twórcy gry ze Stormfront Studios mówią, że jedyną faworyzowaną w grze umiejętnością będzie strategiczne myślenie. Na uwagę zasługuje także walka. Kiedy nasze postacie spotykają wroga, mogą spróbować mu uciec. Jeśli taki manewr się nie udaje, gra przechodzi płynnie z trybu eksploracji świata do trybu walki. Tu znów stoi przed nami wiele możliwości rozegrania pojedynku. Możemy na przykład zaatakować wroga z pełną furią, narażając się jednak na stanowczy odwet, jeśli nie trafimy. Możemy także kąsać wroga z daleka, męcząc się z nim przez długi czas, ale nie martwiąc o własną skórę. Cała gra otwiera przed nami szereg alternatyw w różnych sytuacjach.
Grafika nie jest oszałamiająca. To prawda. Mogliśmy się spodziewać drugiego BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE. Niestety - LEGEND OF ALON D'AR, to zupełnie inna gra, która w inny sposób pokazuje nawet pole zabawy. Być może to wszystko co udało się koderom osiągnąć w kwestii przedstawienia świata. Nawet jeśli, to grywalność i tak może być wysoka.

KOBRA KOBRA KOBRA

SKLEP-WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

*Wybierz konsolę dla siebie !!!*
*Konsolę dostarczymy GRATIS w ciągu 48 godzin*

PlayStation PS One od 449 zł

PlayStation (używane) od 299 zł

PlayStation 2 od ☎

Dreamcast od 499 zł

Twoją starą konsolę przyjmiemy w rozliczeniu

SERWIS PlayStation
w pełnym zakresie

Naprawimy każdą konsolę PlayStation
lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA 84-232 Rumia ul. Pomorska 11
☎ (058)679-51-01; 0501-537-881 ☎



OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
( TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁ

GAME BOY ADVANCE
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁ

SONYPLAYSTATION
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

GAME BOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

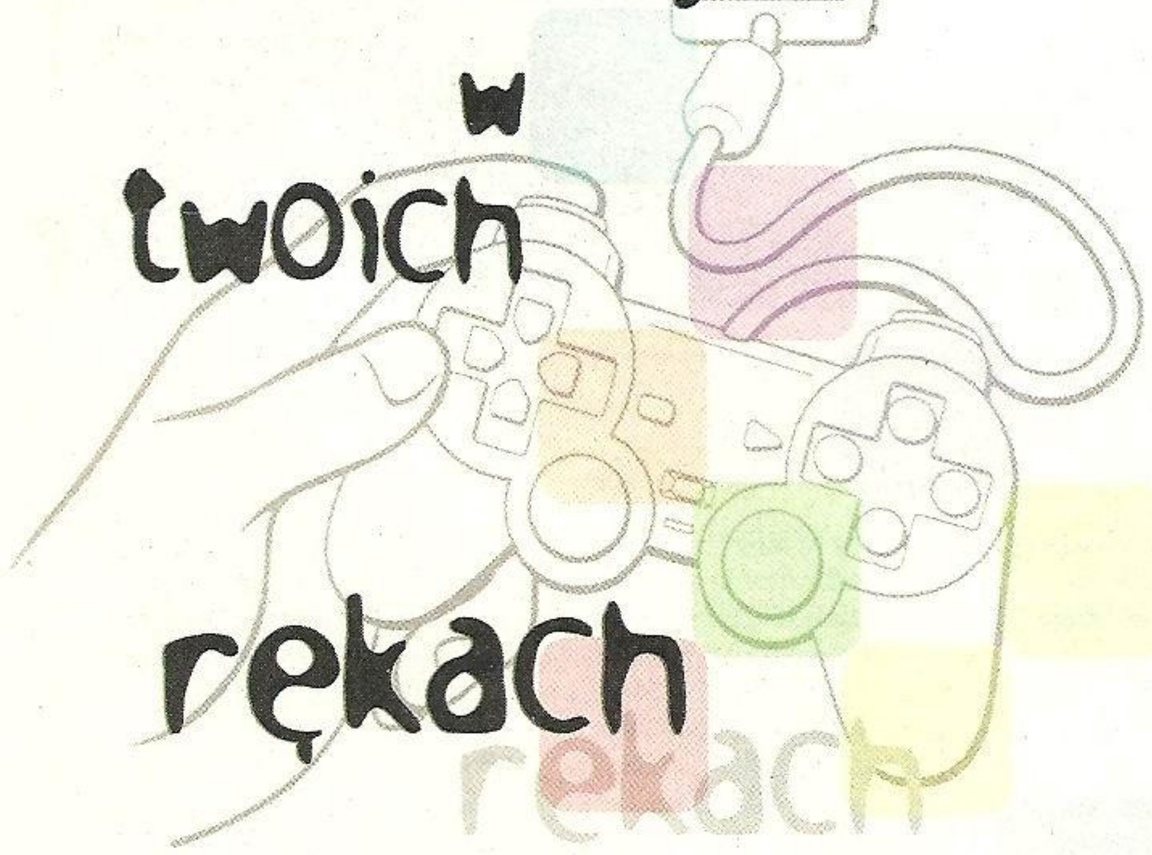
TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 16

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!



teraz wszystko w twoich rękach



Jedyny sklep w Białymstoku

ul.św. Rocha 14a lok. 15
15-879 Białystok
tel./fax 085 744 63 56

AKOM

akom@gv.pl
www.akom.gv.pl

PlayStation 2 GameBoy Advance Dreamcast Game Cube Xbox



UL. SYRKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

SPRZEDAŻ HURTOWA
I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER I AKSESORII
REGENERACJA
I WYMIANA
PŁYT CD

RATY

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

## PLAYSTATION 2 JADE COCOON 2

# Potwory wciąż walczą

JADE COCOON 2 jest sequelem do wydanej w 1999 roku gry JADE COCOON na PlayStation. Tym razem autorzy z firmy Genki postanowili wprowadzić kilka poprawek do gry. Przypomnijmy, że ideą gry jest hodowla potworów i walka z przeciwnikami, których spotykamy w trakcie naszej wyprawy. Pomysł znany i eksploatowany na wszystkie sposoby. Do tego chwytamy jeszcze odpowiedni scenariusz i już jest po co grać. Co jednak zmieniono w stosunku do poprzedniej części? Po pierwsze tym razem będzie się mogło potykać na raz do ośmiu potworów i cała ta brygada będzie mogła wykonywać kombinowane ataki. Skodowanych oryginalnie w grze potworów będzie około dwustu. Cały wic polega jednak na tym, że będzie można tworzyć z nich Wuzzle, czyli mieszanki. Wygląda więc na to, że wszystkich potworów jakie można stworzyć w grze będą grube miliardy! Czy autorzy aby nie przesadzają? Zobaczymy - jeśli nie, to wątpię, czy ktoś kiedykolwiek zrobi pełny opis do tej gry. Co za czasy... Co jeszcze różni nową wersję od starej? JADE COCOON 2 zawierać będzie ponad dwadzieścia razy więcej zakodowanych wydarzeń „popychających" fabułę, niż część pierwsza. Na obrazkach gra nie prezentuje się wybitnie. Wietrzymy raczej produkt dla młodszych graczy, którzy lubią spotykać się co weekend i powalczyć między sobą skombinowanymi potworkami. Być może jednak ilość danych: potworów, ciekawych spotkań, możliwości rozwoju scenariusza popchnie ten tytuł do przodu. Być może... Powiedzmy sobie jednak szczerze: chyba już najwyższa pora, żeby pomysł rozwijania i miksowania potworów rozwinął się nieco. Fakt, że tak duże firmy powielają te same pomysły pchając kasę w wykonanie, a nie nowy pomysł, wskazuje na to, że mamy deficyt talentów wyobraźni. Rozwijajcie więc swoją wyobraźnię i może kiedyś wypełnicie tę lukę - na to widać jest teraz popyt.

## PS2 IRON EAGLE MAX

Kwiecień 2002 roku wyznaczony został na miesiąc premiery gry IRON EAGLE MAX. Jest to produkt bazujący na hicie filmowym z 1986 roku, pod tytułem Żelazny Orzeł. Gra będzie symulatorem lotu nowoczesnymi samolotami i szczycić ma się wzorową grafiką, wstrząsająco inteligentnymi przeciwnikami oraz mnóstwem samolotów do wyboru. Cóż - graficznie rzecz nie wygląda jednak szokująco. Może to dopiero wczesne obrazki. Jeśli chodzi o inteligencję przeciwników, autorzy rozpowiadają, że teraz walka z asami będzie prawdziwym wyzwaniem intelektualnym i zręcznościowym. Brzmi poważnie, ale sami wiemy najlepiej. Samoloty do wyboru: F14, F4E, FA18, Tornado, F15A, F16A, F15C oraz F16C. Łącznie osiem - bez rewelacji. Widząc obrazki do ostatniego ACE COMBAT mówiliśmy: „Tak, to będzie super". Tu tak nie mówimy. Ale... Niewiele mamy symulatorów na PS2, więc bądźmy dobrej myśli.

## XBOX AIR FORCE DELTA STORM

AIR FORCE DELTA STORM, to propocyzja Xboxowa. Jej założeniem jest jak najbardziej realne ukazanie ciężkiej pracy pilota bojowego współczesnych samolotów. Xbox - wiadomo: autorzy od razu przechwalają się, jaki to ich produkt nie będzie śliczny, że pięćdziesiąt samolotów do wyboru, że misie takie ciekawe, że wygodnie się steruje. Tymczasem patrząc na screeny wnioskujemy powoli, że choć samoloty faktycznie zrobiono elegancko, to tło i cały ląd widoczny z nieba skodowano raczej na odlew. Konsylium oficjalnie stwierdziło, że gra mogłaby być ładniejsza. Z drugiej strony chodzą słuchy, że grafika, to najgorszy z elementów gry. Że misje są bardzo grywane i przyjemność strącania się nawzajem spora. Tego już niestety nie możemy stwierdzić na podstawie screenów - pozostaje nam czekać do premiery, a to nastąpi na pewno po czternastym marca - gdy już ukaże się Xbox.

# Newsflash

ROGUE LEADER okazał się najlepiej sprzedającą się grą na Gamecube. Sprzedano jej tyle, że Lucasarts jeszcze nie policzyła zysków.

Na dogorywającą w kąciku konsolę Nintendo 64 wyszły ostatnio dwie gry: POWERPUFF GIRLS: CHEMICAL X-TRACTION - mordobicie 3D, oraz RAZOR FREESTYLE SCOOTER - zręcznościówka.

Duński rząd wycofał ze sprzedaży konsolę PSOne, ponieważ według norm tego kraju w przewodach znajduje się zbyt wiele kadmu - pierwiastka w szkodliwego dla zdrowia. Sony natychmiast zaproponowało wymianę przewodów we wszystkich konsolach. Playstation 2 ma inne przewody i dlatego nie została wycofana ze sklepów.

Niewielka liczba amerykańskich wersji FINAL FANTASTY X trafi do sklepów 18 grudnia. Gra będzie sprzedawana od stycznia, ale w drodze wyjątku firma Squaresoft zrobi prezent fanom.

GRAND THEFT AUTO III może zostać wycofane ze sprzedaży w Australii. Pojawiły się głosy, że gra przekazuje nieodpowiednie wartości i hołduje „przemocy seksualnej". Jak zareagują władze?

Do widzenia - ULTIMATE BLADE OF DARKNESS właśnie stało się tytułem exclusive na Xboxa. Wykupywania gier ciąg dalszy.

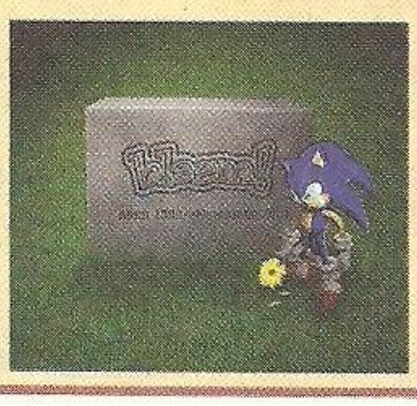
Hasashi Suzuki, szef firmy Squaresoft odszedł ze stanowiska, gdy okazało się, że firma odniosła największe straty w historii. Square czekają poważne przebudowy.

Kolejne opóźnienie. GIANTS: CITIZEN KABUTO na Playstation 2 ukaże się prawdopodobnie dopiero w połowie lutego.

Europejska premiera Xboxa odbędzie się 14 marca 2002 roku. Do połowy czerwca Microsoft planuje sprzedać tu 1 500 000 sztuk tej konsoli.

Coś wesołego, żeby przerwać złą passę - w RESIDENT EVIL na GBC będzie można odstrzeliwać zombiakom kończyny. Ostatnie filmiki promocyjne pokazują wyraźnie, że można odstrzelić zombiakowi rękę shotgunem... Jest także Jill Valentine - śliczna, odnowiona. Miodzio!

Firma produkująca emulator Bleem!... Padła. Nikt nie udowodnił jej winy, ale wielkie firmy dokładnie wiedziały o co im chodzi - koszty spraw sądowych były zbyt wysokie i wykończyły Bleema! finansowo. Na ich stronie pojawił się taki oto obrazek...



Pod adresem **http://www.playonline.com/ff11/** znajdziecie jeszcze ciepłą oficjalną stronę FINAL FANTASY XI.

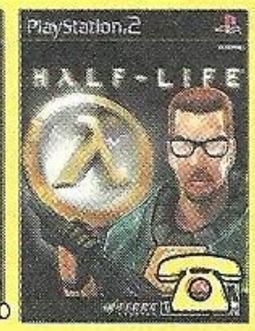
Hideo Kojima, szef projektu METAL GEAR SOLID powiedział tak: „MGS2 nie jest ostatnią grą z serii. MGS musi żyć. Niemniej sądzę, że pora już odejść ze stanowiska reżysera gry. Może popracuję tylko nad wstępnymi założeniami następnej części, a potem oddam sprawę komuś innemu". Ważna decyzja, Panie Kojima.

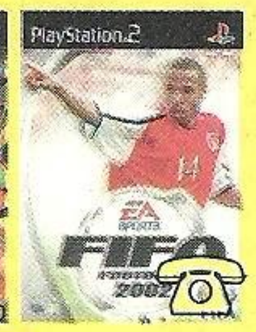
# SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

# SKLEP NIKO

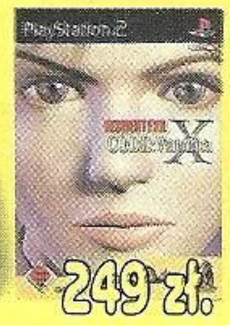
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00


**26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21**
**tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95**
**tel. kom. 0-601 233 283**
**http://www.niko-radom.prv.pl**






| | |
|---|---|
| Time Crisis 2 | tel. |
| Burn Out | 239 zł. |
| Dark Cloud | 199 zł. |
| Ring of Red | 239 zł. |
| Formula One | 199 zł. |
| Smugglers Run 2 | 199 zł. |
| **NOWOŚCI I INNE** | tel. |



| | |
|---|---|
| Action Replay | 180 zł. |
| Link kabel | 49 zł. |
| Pilot org. | 159 zł. |
| Pilot | 69 zł. |
| Multi tap | od 120 zł. |
| Kabel RGB | 49 zł. |
| Podstawka | od 39 zł. |

**najlepsza kierownica do PS2!**

| | |
|---|---|
| Karta pamięci org. | 179 zł. |
| Karta pamięci 16 MB | 189 zł. |
| Karta pamięci MadCATZ | 149 zł. |
| Klawiatura | 149 zł. |
| Dual Shock org. | 145 zł. |
| Dual Shock | 99 zł. |
| Kabel optyczny | 49 zł. |

| | |
|---|---|
| Dual Shock | 139 zł. |
| Karta pamięci | od 39 zł. |
| Kierownica | 299 zł. |
| Multi Tap | od 80 zł. |
| Link kabel | 39 zł. |
| Kabel RGB | 39 zł. |
| Action Replay | 79 zł. |
| inne akcesoria | tel. |
| Gry | od 50 zł. |

| | |
|---|---|
| Pistolet z wibracją | 139 zł. |
| Dream Connection | 139 zł. |
| Joypad | 120 zł. |
| Kabel RGB | 49 zł. |
| Karta pamięci | 69 zł. |
| Karta pamięci VMS | 120 zł. |
| Klawiatura | 149 zł. |
| Myszka | 139 zł. |
| VGA BOX | 110 zł. |
| Vibration Pack | od 79 zł. |

Gry od 69 zł.

Te gry w cenie 189 zł./szt.




## PROMOCJA!
## GAME BOY ADVANCE

Duży wybór akcesoriów!

## KONSOLA
## NINTENDO GAMECUBE
## NTSC JAPAN, USA

PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA

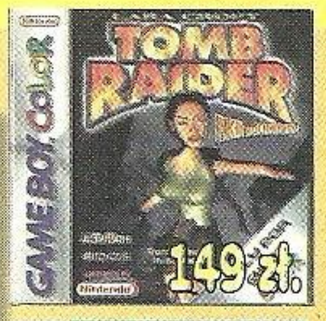


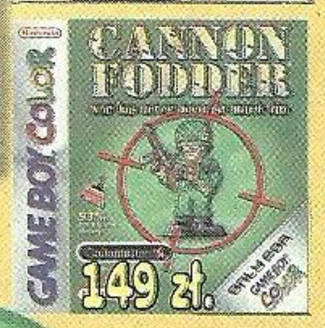







## KONSOLA GAMEBOY




**Na zamówienie KONSOLE, GRY i AKCESORIA w wersji NTSC (USA, Japan)!**

# NIKO

**szczegółowa oferta na:**
**http://www.niko-radom.prv.pl**
**ODNOWIONA STRONA!!!**

## PLAYSTATION 2 DEUS EX: THE CONSPIRACY

# Tajemnice, konspiracje...

DEUS EX: THE CONSPIRACY wyszła już swego czasu na komputery klasy PC. Kiedy pojawiły się plotki, że gra ukaże się także na konsole - odpowiedź zachodnich recenzentów była natychmiastowa: „Jasne, ale jeśli przy konsoli będzie klawiatura". Dlaczego? Przecież DEUS EX: THE CONSPIRACY, to strzelanka z perspektywy pierwszej osoby - może ktoś powie. Otóż nie dawano i dotąd nie daje się wiary w to, że wszystkie skróty klawiszowe, pozwalające szybko i bezbłędnie wykonywać akcje, od zmiany broni, po uruchamianie urządzeń, da się przenieść na kilka klawiszy joypada. W grze DEUS EX: THE CONSPIRACY wcielasz się w postać J.C. Dentona, początkującego policjanta z oddziału UNATCO - Brygady Antyterrorystycznej Koalicji Narodów Zjednoczonych. Musisz zbadać pewne dziwne wypadki, które mają miejsce w Nowym Jorku. Chodzi zwłaszcza o dziwną Szarą Śmierć... Co to jest? Dowiecie się z gry lub recenzji u nas. Nadmienimy teraz tyle tylko, iż z początku sprawa wydaje się prosta, im jednak dalej, tym bardziej dziwne wydaje się śledztwo. Mówiąc bez ogródek, to bez wątpienia najciekawszy tytuł FPP&RPG ostatnich miesięcy. Ciekawy quest, fajne - barwne postacie, dobra grywalność (mowa o wersji PC). Zyskujemy w stosunku do wersji komputerowej bardziej skomplikowane bryły i na nowo zaprojektowane, ciekawsze postacie. Gra ukaże się w wersji na Playstation 2 w połowie stycznia 2002 roku - no i oczywiście jeśli chcecie dowiedzieć się o grze wszystkiego już teraz, można sprawdzić oceny pism komputerowych - zwykle koło 9/10. Jeśli - jak przewidują nasi zachodni koledzy - firma Eidos wymyśli sposób, żeby obłożyć elegancko przyciski joypada funkcjami - możemy spodziewać się produktu równie dobrego. Mamy dziwne przeczucie, że pojawi się opcja z RAINBOW SIX - żeby wykonać daną czynność (np. wyciągnąć gogle i założyć), trzeba będzie wcisnąć dwa przyciski jednocześnie.

## PS2 i XBOX BLADE 2

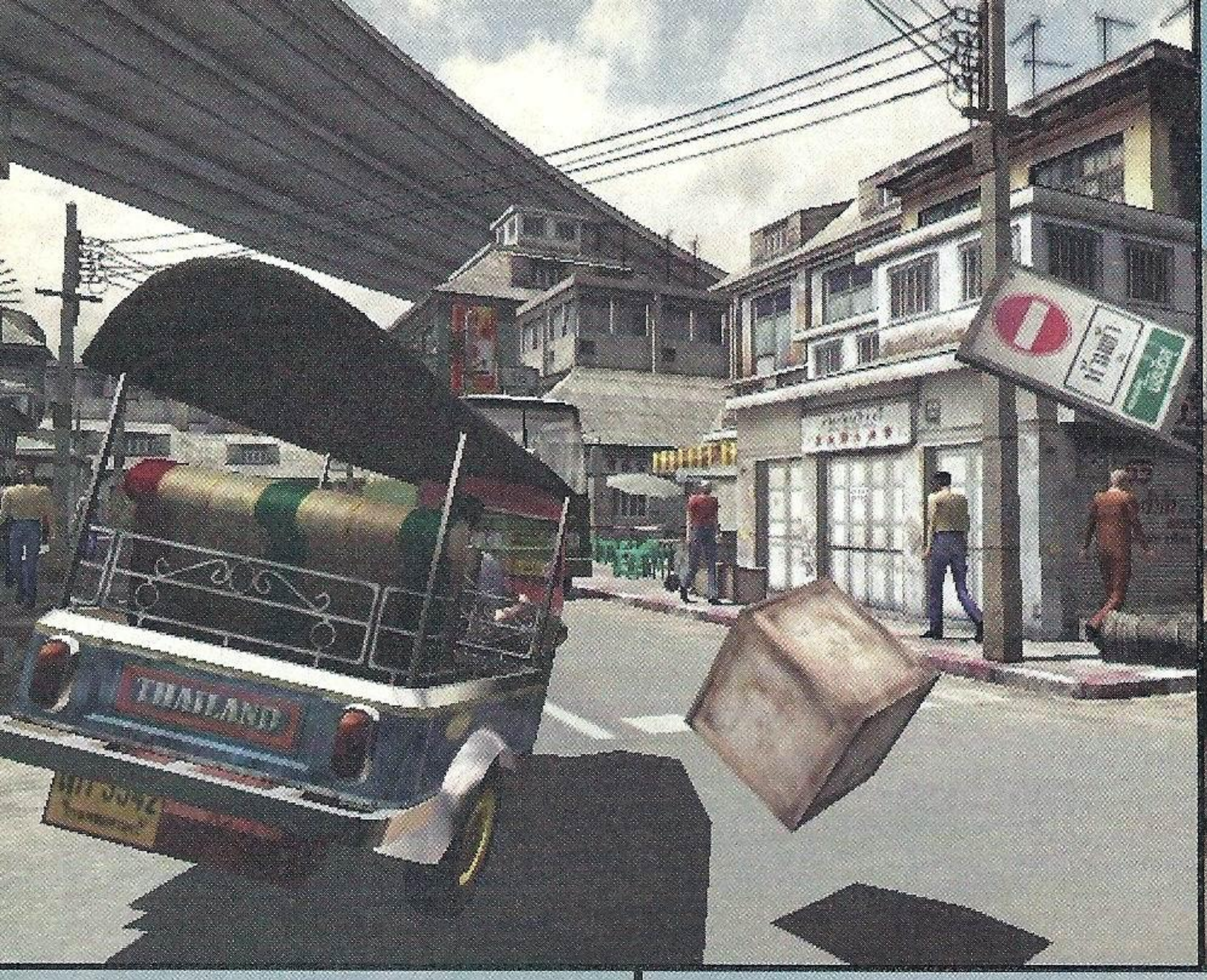
Scenariusz BLADE 2 będzie zupełnie nową przygodą. Zapewniają o tym przynajmniej oficjele Activision. Powiadają także, że większe możliwości, jakie daje im Xbox i Playstation 2, pozwolą im wykreować grę bardziej spektakularną od filmu. Przypomnijmy, że film opowiadał o półczłowieku, półwampirze imieniem Blade - Nocny Marek. Blade miał pasję w tępieniu wampirów. A przychodziło mu to z tym większą łatwością, że był lepszy niż Bruce Lee i miał lepszy sprzęt niż Rambo. Do tego chodzenie po słońcu nic mu nie robiło. Tym razem twórcy gry stawiają na widowiskowość zabawy. Zaroi się od broni, wchodzenia przez drzwi z kopniaka, kilku metod zadawania śmierci przeciwnikom (może jak w TENCHU?). Eksplozji i szybkości także nie powinno zabraknąć. W efekcie uzyskamy pewnie coś w stylu chodzonego mordobicia z elementami logicznymi (puzzle).

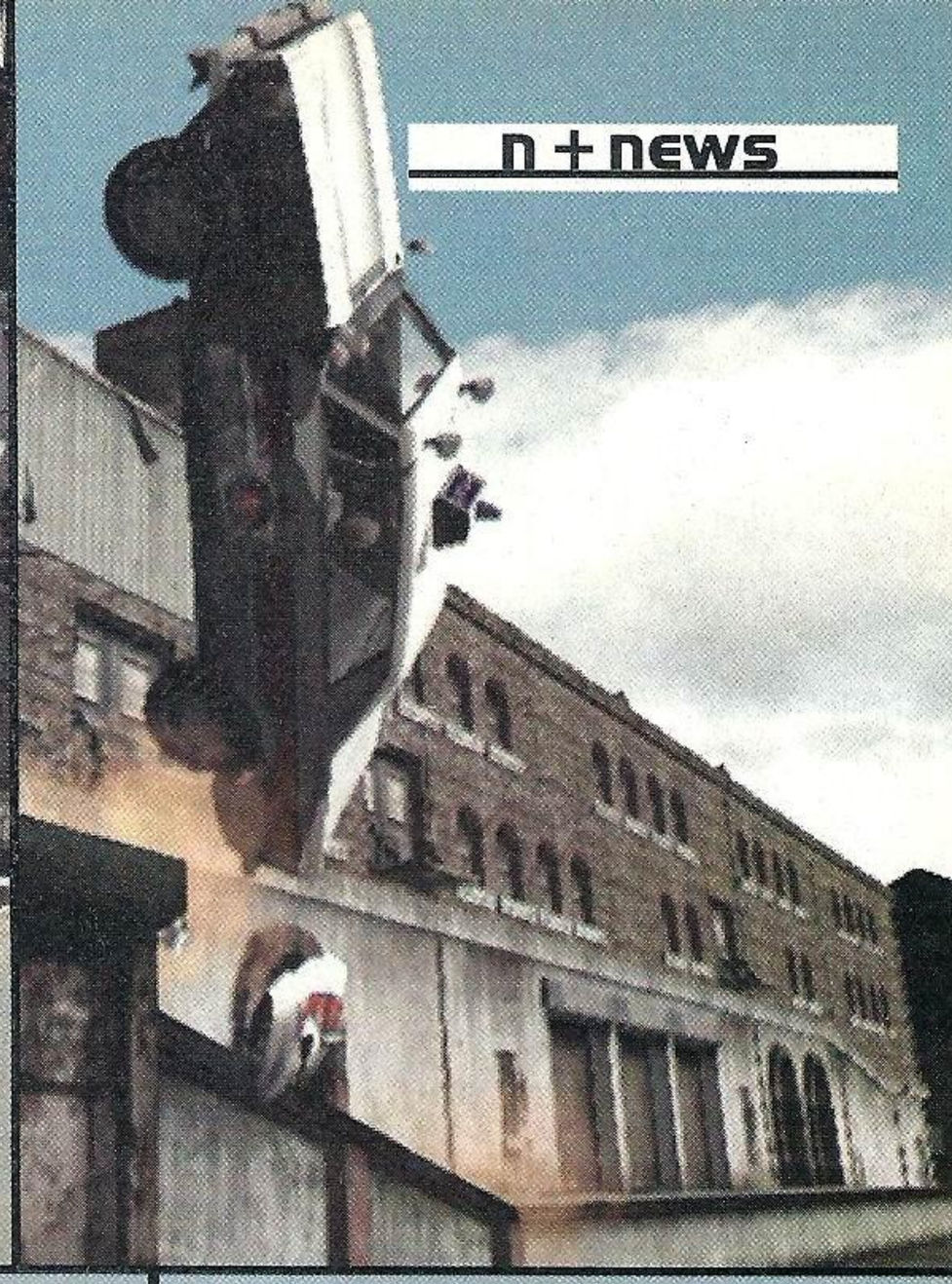
## PS2 i DC CONFLICT ZONE

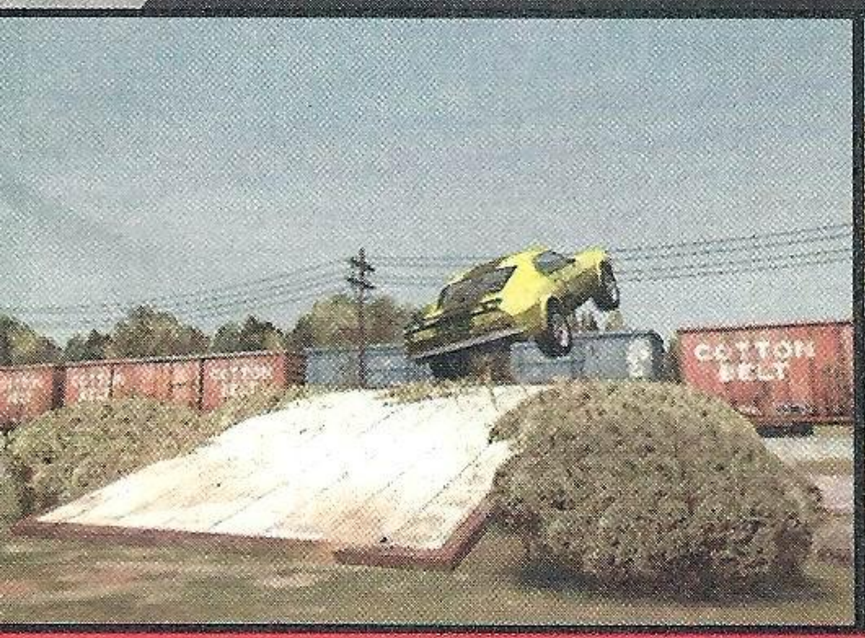
CONFLICT ZONE, to strategia czasu rzeczywistego, której akcja toczy się w naszych czasach. Autorzy zachwalają realizm nadchodzącej produkcji. Powiadają, że nie dość, iż wszystko będzie się odbywać w rzeczywistych miejscach Ziemi, to możemy spodziewać się udziału mediów i bardzo zdolnych przeciwników. Gra pochodzi z Francji i tam właśnie obudowano ją ponoć jednym z najciekawszych modułów samouczących się w historii. Przeciwnik będzie cały czas analizował Twoje posunięcia, inwestycje, układy i wyciągał wnioski. Straszne. Grając w CONFLICT ZONE zetkniemy się z misjami typu: zbuduj bazę z ograniczonych środków, pokonaj przeciwnika budując szybciej swoją infrastrukturę, itp. Walki w śniegach północy, na pustyniach i leśnych ostępach toczyć będziemy od wakacji przyszłego roku, bo wtedy właśnie ma się ukazać gra na PS2. Na DC zapowiadana jest jakoś na dniach...

## GAMECUBE ETERNAL DARKNESS

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM jest grą, która balansuje na granicy horroru i przygodówki. Nie wiadomo dokładnie, który element jest ważniejszy, choć oba się nie wykluczają. Ale dobra. Najważniejsze - pomysł gry uważam za genialny! Już opowiadam. Nigdyś, jeszcze zanim na Ziemi pojawili się ludzie, naszą planetą rządziła dziwna rasa z kosmosu. Potworna rasa. Pewnego razu stało się coś złego i rasa postanowiła zapaść w drzemkę, by obudzić się w lepszych dla nich czasach. Wielokrotnie próbowano bronić Ziemi - powstawały tajne stowarzyszenia ludzi, którzy wiedzieli o tym, co ma się stać i podejmowali odpowiednie kroki zapobiegawcze. Przez ponad dwa tysiące lat ludzie bronili Ziemi przed powrotem potwornej rasy. Niektórym się udawało - inni po prostu zawiedli i pozostawiali potomnym niedokończone zadanie - ich synowie i wnuki musieli kończyć pracę. Kim jest gracz? Gracz wciela się kolejno w dwanaście osób, które przez wieki broniły Ziemi. Raz będzie Pretorianinem - przybocznym obrońcą Cezara w Starożytnym Rzymie. Innym razem współczesnym komandosem. Raz znów małą dziewczynką, która poznaje sekret, a wcześniej głęboko wierzącym mnichem, żyjącym w bezlitosnych czasach Inkwizycji. Pomysł wydaje się przemiodny! Obrazki, które widzieliśmy także są bardzo obiecujące. Autorzy postarali się, by realia epok oddać z jak największą dokładnością, naturalne style architektoniczne i zdobnicze dodatkowo wzbogacając o elementy mistyczne - w końcu gra jest także horrorkiem. Co ważne - jest to pierwsza gra na Gamecube, o której mówi się, że będzie zabawką tylko dla dorosłych. Hmmm... W takim razie wygląda na to, że Nintendo powoli otwiera bramkę dla produktów, które niespecjalnie dotrą do targetu wyznaczonego przez marketing firmy. Bo - przypomnijmy - Gamecube to przecież, wedle założeń Nintendo, konsola dla dzieci.





PLAYSTATION 2

# STUNTMAN

STUNTMAN - o tej grze mówi się już od dawna. Następca boskiego DRIVERA? Konkurencja? Co to w ogóle jest za gra?

Zacznijmy od tego, że w grze STUNTMAN jesteś kaskaderem, który najmuje się do filmów, jako dubler trudnych scen z udziałem samochodów. Odtąd wszystko będzie zależeć od Twoich umiejętności. Musisz balansować między świetnie wykonanym trickiem i utratą życia, a słabo wykonanym trickiem i stratą pracy. Albo umiesz, albo nieżyjesz.

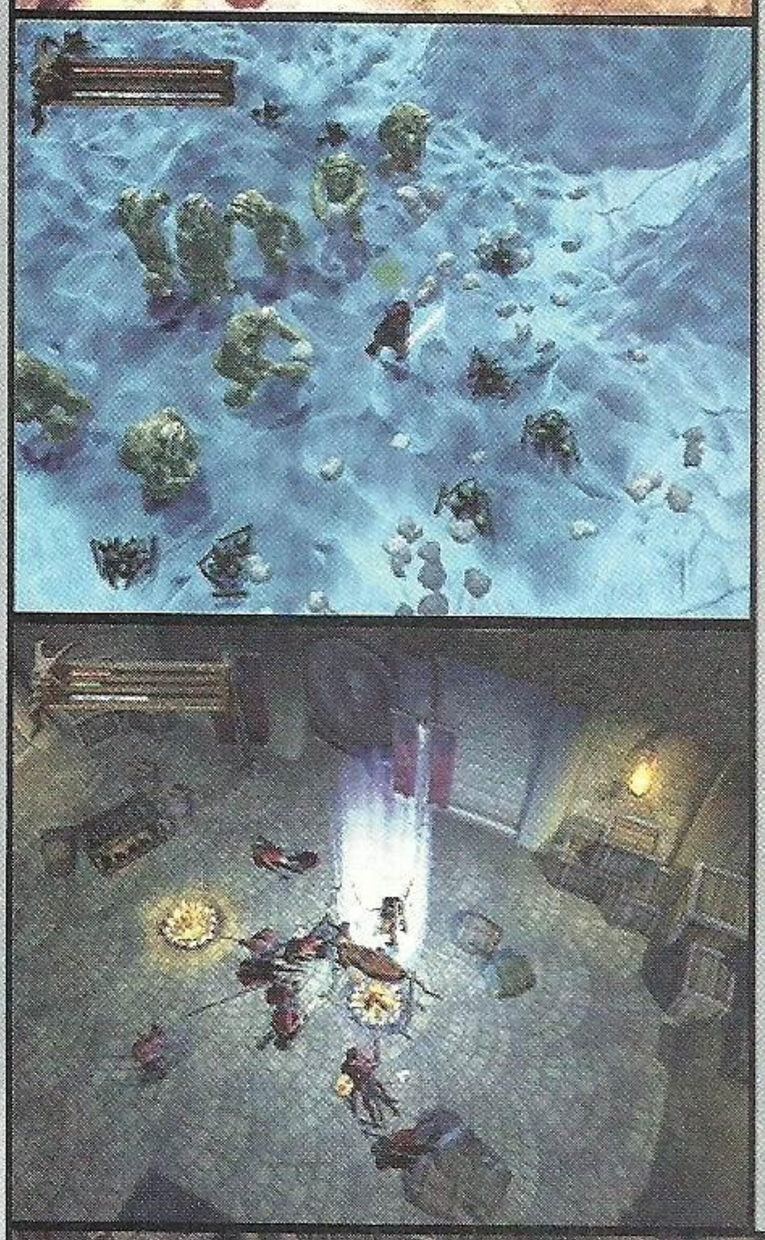
Dwa lata zajęło ekipie Reflections wykonanie tej gry. Czterdzieści osób pracowało nad jej wykonaniem na stałe, a kilka innych zatrudniono dodatkowo jako konsultantów - specjalistów. To prawdziwa armia.

Twoja postać jest kaskaderem. Początkującym. No i - jak to w życiu bywa - bardzo chcesz się zatrudnić. Oglądasz ogłoszenia i okazuje się, że jako kaskader masz do wyboru sześć filmów, w których możesz wziąć udział. W każdym z filmów będziesz musiał jednak zadowolić reżysera. Będziesz jeździł jeepami z czasów Drugiej Wojny Światowej, ciężarówkami, a nawet rykszami. Każdy z filmów kręcony jest w innej części świata, a więc i w innym środowisku. Generalnie, prędzej czy później zgadzasz się na udział w jednym z filmów i kiedy dostajesz do rąk scenopis tricku, zaczynasz tak naprawdę rozumieć na czym polega trudność grze STUNTMAN. Trudność przez wielkie „S". Otóż każda ze sztuczek zawiera dokładny opis tego, co powinieneś zrobić, żeby scena wyglądała ciekawie. Jak w prawdziwym filmie. W jednym momencie trzeba się okręcić wokół osi, potem spaść na dach, a następnie zawisnąć na krawędzi portowego nabrzeża, pobujać się i dopiero spaść. Można też spróbować zderzyć się z dwoma samochodami równocześnie, wywrócić stalowe beczki, pojechać na jednej z nich i wybuchnąć. Zapewniam Was, że każda ze sztuczek jest perfekcyjnie zaplanowana. Będziecie zrywać boki patrząc na śmieszne sceny wypadków i kiwać głowami z uznaniem widząc eksplodujące w powietrzu samochody. Nad choreografią wszystkiego pracowali najlepsi artyści Hollywood. Naprawdę. A my? My zaczynamy robotę.

Kiedy stajemy przed zadaniem, zaczynamy doceniać kolejny atut gry - grafikę i emulację fizyki wypadków. Środowiska są doprawdy przepiękne. Karoseria samochodów połyskuje w najnaturalniejszy z możliwych sposobów. Grafika, to jednak nic w porównaniu z tym, co się dzieje, kiedy zaczniemy wariować na szosie. Sposób w jaki reagują samochody, w jaki się zderzają... I w jaki odpadają od nich części, to poezja gry STUNTMAN. W życiu nie widziałem tak dopracowanych kolizji! Jeśli odpada jakaś część, to upadając na nią zegniemy ją symetrycznie, albo odepchniemy na bok. Gdy samochód eksploduje wyrzucając koło przed siebie, a ono upadnie gdzieś na drogę - jeśli uda nam się do tego koła dotrzeć, zapewniam Was, że zareaguje jak gumowa, pompowana opona, na którą ktoś zrzucił jedną tonę. Sposób w jaki roznosi się ogień, rozbijane są beczki... Majstersztyk to się nazywa.

Ile pojazdów zużyjemy w czasie gry? Pięć? Piętnaście? Nie. Dwadzieścia!... Żartowałem. Siedemdziesiąt bryk czeka na nas w grze STUNTMAN! W jakich my czasach żyjemy! Każda z nich będzie miała inne parametry i możliwości! A do tego? Piękne przerywane scenki FMV i nawet zwiastuny filmów, w których weźmiesz udział! Tak, tak! Możesz stać się gwiazdą z plakatów czołówek programów informacyjnych!

W grze dostępne będą dwie opcje - story i arcade. Pierwsza z nich daje możliwość przejścia całej kariery kaskadera filmowego, od A do Z. Sześć filmów w różnych częściach świata, dzikie harce, bez hamulców. Druga opcja pozwoli nam się zmierzyć z własnymi rekordami i niemocą. Będzie polegała głównie na poprawianiu wyników i kombinowaniu własnych tricków. Czy na punkty? Jeszcze nie wiadomo. Wiadomo natomiast, że gra będzie przepiękna, barwna, w wysokiej rozdzielczości, doskonale odzwierciedlająca fizykę kolizji. To po prostu produkt, w którym zaroi się od przemyślanych i dopracowanych patentów. Pewniak. Tak po prostu. Nawet nie ma o czym specjalnie dyskutować. Jedyne pytanie, jakie rodzi się w głowach, to czy STUNTMAN nie znudzi się po jednorazowym przejściu. Cóż - miejmy nadzieję, że nie.



PLAYSTATION 2

# BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

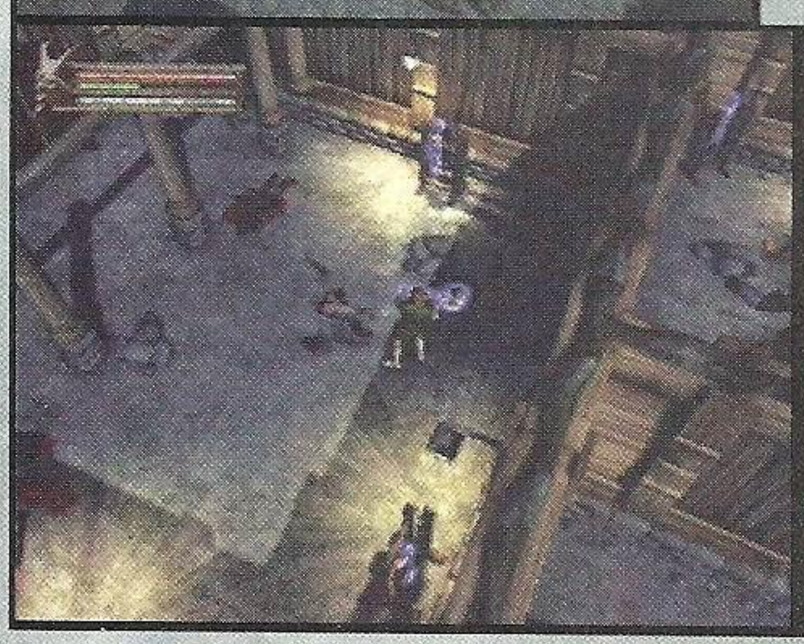
***W lutym 2002 roku BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej w cenie... 179 złotych!!!***

Wygląda na to, że kroi się kolejny hit. Wygląda na to, że ugości go Playstation 2. Wygląda na to, że zanim skończycie czytać tę zapowiedź zostaniecie usidleni przez BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE.

Co to jest? Jest to gra typu RPG, który zapoczątkowany został chyba przez serię DIABLO. Mamy swoją postać, która przemierza świat w poszukiwaniu sławy i coraz większej siły. Całość akcji widać izometrycznie z góry, a my walczymy z hordami nacierających wrogów i zwiedzamy coraz to nowe pomieszczenia. Chodzimy, tniemy, chodzimy, tniemy. Co jakiś czas silniejsi przeciwnicy pilnują jakichś ciekawych skarbów. Może to być miecz z wielkim runem śmierci, albo flakon z lekarstwem. Jeśli pokonamy przeciwników zyskujemy punkty doświadczenia, które możemy rozdysponować na cechy postaci. Tak to wyglądało w DIABLO. A BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE?

Do wyboru trzy postacie: krasnolud - wojownik. Potężna siła, spora wytrzymałość. Lubuje się w broni białej. Koleś, który raczej nie przebiera w słowach. Łucznik - rasy ludzkiej, który raczej zręcznością nadrabia braki kulturystyczne. Nie sądźcie jednak, że jest słabszy - jego seria płonących strzał pośle do grobu najtwardszych. Ostatnią postacią do wyboru jest elfia czarodziejka - wiadomo w czym gustuje. Jeśli już uda się do niej podejść - łatwo zrobić jej krzywdę. Ale weź ty i do niej podejdź. Czary fleki mają przepotężny zasięg. W zależności od tego jaką postać wybierzemy - musimy się nastawić na całą taktykę gry. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE jest taką bowiem produktem, w którym nie jest wszystko jedno kim grasz. Na początek najlepszy jest pewnie krasnolud - on najlepiej spisze się w przechodzeniu gry na wskroś, bez finezji. Jednakże i ów szermierz nie obędzie się bez czarów - nie ma łatwo. Zresztą - zobaczycie sami. Dzika szarża krasnoluda, jest równie niszczycielska, co puszczony samopas walec drogowy.

Ale teraz zaczynamy grę i wszystko, co nie jest grafiką przestaje się liczyć. Strategie na PC i konsole na kolana przed tym, jak wyglądają tła w BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE! Przykro mi, że nie możecie tego zobaczyć, ale spróbuję jakoś przynajmniej naszkicować wygląd BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE. Miasteczka - mroczne, pokryte mgłą, z zaśmieconymi zaułkami, szwędającymi się przechodniami. Tu pochodnia, ówdzie porzucone wiadro, jakaś kałuża. Wszystko w stonowanych, mrocznych barwach - jakbyśmy patrzyli na zdjęcia kręcone z helikoptera! Bagna z omszałymi brzegami, konarami wystającymi spod rzęsy. Lasy, w których każde drzewo jest inne, malowane z osobnym pomysłem, natchnieniem i entuzjazmem. Lochy- niektóre podmokłe, pełne wody. I postacie brnące po kolana w błocie, ciągnące za sobą delikatną falę. To po prostu niesamowite. Niesamowite jest to, jak autorzy połączyli wspaniałe scenografie z nieprawdopodobną wręcz animacją. Kiedy ognista kula sunie nad uliczką w miasteczku, wszystkie budynki, które mija rozbłyskują jasną poświatą. Wszystkie postacie rzucają cienie. To wygląda tak, że nie można uwierzyć! Jakbyśmy otworzyli sobie portal do innego świata! Wszystko animowane jest tak elegancko, że mózg nie chce zaakceptować faktu, że mamy przed sobą grę. Sztuczną animację! A telewizor, to nie okienko! Potwory! Ha! Potwory - jedne, niczym galaretowate budynie, inne, to



wielkie monstra na pół rynku w wielkim mieście. Widać jak pod skórą graj im węzły mięśni i jak przymierzają się do ataku. A potem pluje kwasem, który upada dymiącym deszczem wszędzie wokół. A kiedy wydaje Ci się, że wszystko widziałeś pojawiają się następne potwory, pojedynczo, parami, stadami. Przestajesz się w końcu zachwycać, bo jakoś tak dziwnie się w głowie przestawia, że nie ma już na zachwycanie się miejsca. Tak, jakby się chciało wciąć głębszy oddech, a tu brakuje płuc!

Nie wiem... nie wiem jak Wam to jeszcze uzmysłowić, ale może tak: wyobraźcie sobie jak lśni szkło. Jak lśni wypolerowany kamień? Jak lśni sopel lodu, a jak łąka o porannej rosie? W BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE wszystko to lśni inaczej. A z tego jak lśni, kiedy umieścimy obok źródło światła, możemy wywnioskować jaką strukturę ma dana powierzchnia. I powiadam Wam - ciężko znaleźć dwie takie same bryły. Każdy kamień składa się z wielu zadrapań, nierównych ścian, może być omszony. Drzwi, to kilka skleconych desek, z misternymi zawiasami, klamką, kołatką, zamkiem... Stojąca pod gospodą beczka, jest majstersztykiem sztuki bednarskiej. Każda broń, spotykana osoba, uliczka w mieście, loch, skarbiec, potwór...

Chwytacie, co mówię? Ja o grze opowiadam, pamiętacie? O grze BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE.

Tak samo z różnymi rodzajami broni. Ponieważ jest to RPG, wiadomo - nasza postać będzie się rozwijać. A kiedy postać się rozwija - może coraz silniej spuszczać baty przeciwnikom. A skoro wali coraz silniej, to i wygląda to coraz bardziej spektakularnie. I właśnie dochodzimy do sedna.

Choć BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE przypomina nieco DIABLO pod względem mechaniki, to jeśli chodzi o jakość grafiki zostawia diabełka daleko w tyle. Płonące miecze, strzały psioniczne, rzucane czary! Ewidentne wpływy serii FINAL FANTASY - nie ma co się oszukiwać.

A właśnie - jak się gra? Otóż zabawa polega na tym, by zwiedzić jak najwięcej świata, wyłowić wszystkie możliwe przedmioty i pokonać przeciwników. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE pachnie klasycznym RPG na wylot! Miłośnicy Dungeons&Dragons zauważą pewnie liczne odnośniki do Forgotten Realms. Miejsca, postacie, bronie. Mało tego. W grze wykorzystano także najnowszy silnik mechaniki do RPG - d20. Da się to odczuć podczas samej rozgrywki. System przydzielania punktów doświadczenia za walkę, możliwości pokonania takich, bądź innych przeciwników. Bo znów trzeba wspomnieć o tym, że cała idea gier tego typu, polega na wzmacnianiu swojej postaci. Za każdego zabitego wroga dostajemy punkty doświadczenia, które potem można sobie rozdzielić na cechy postaci. Oczywiście nie tylko punkty czynią nas silniejszymi. Podstawą są dobre magiczne przedmioty. Miecze, które zadają więcej obrażeń. Tarcze chroniące np. przed ogniem. Zbroje, których nie przebije niemagiczna broń. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE w dużym stopniu polega na kolekcjonerstwie. A kiedy mamy już pełen zestaw gadżetów, a nasza postać ma spory zasób punktów magii, możemy sobie zaszaleć. Doszedłszy do wprawy, zaczynamy miksować czary, podmieniając szybko aktywne moce. Autorzy na szczęście pomyśleli o opcji dla twardzieli, którzy będą odpalać combosy z zamkniętymi oczami i dzięki ładnemu obłożeniu pada funkcjami, możemy sączyć takie magiczne wiązki, że śmierć siejemy, niczym asteroid 65 milionów lat temu. Albo powiem inaczej - im jesteś lepszy w BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, tym bardziej to widać. W to po prostu opłaca się grać.

Domyślacie się pewnie, że i nad dźwiękiem się rozpłynę. To prawda. Po kilku godzinach gry zorientujecie się, że ta gra, to koncert w wykonaniu Playstation 2. Koncert nie do opisania. Każda czynność ma swój zasób dźwięków i sampli, który po prostu zdumiewa swoim bogactwem. Fakt - przyzwyczailiśmy się, że za każdym razem członki zabitego szkieleta lecą w inną stronę, ale że niemal każdy zabijany wróg może jęczeć inaczej? Na uwagę zasługuje również gra aktorów. W ramach ciekawostki powiem, że pewnego księdza w grze gra Cam Clarke - ten sam koleś, który podkładał głos postaci Liquid Snake'a. Dziwne uczucie, hihi...

Nie mniej pewnie tego nie usłyszymy, gdyż... No właśnie. Na koniec niespodzianka. Otóż okazuje się, że firma CD Projekt postanowiła uderzyć w rynek gier konsolowych. Jej pierwszą grą będzie właśnie BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE, która nie dość, że ukarze się w Polsce, to jeszcze w naszym rodzimym języku! Wreszcie poczujemy się jak część Europy! Brawa dla CD Projektu za ten heroiczny niemal wyczyn!

A reasumując: będzie się grało w BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE. Gra jest doskonała graficznie, ciekawa dźwiękowo, arcymiodna jeśli chodzi o grywalność. Po prostu nie wypada aż nie zwrócić na nią uwagę. Tony sprzętu, przepiękne tła... efekty specjalne, przez które nie zaśniecie przez następny miesiąc. A fakt, że będziemy mieć grę w naszym języku... Ojejej!

## PLAYSTATION HOSHIGAMI: RUINNING BLUE EARTH

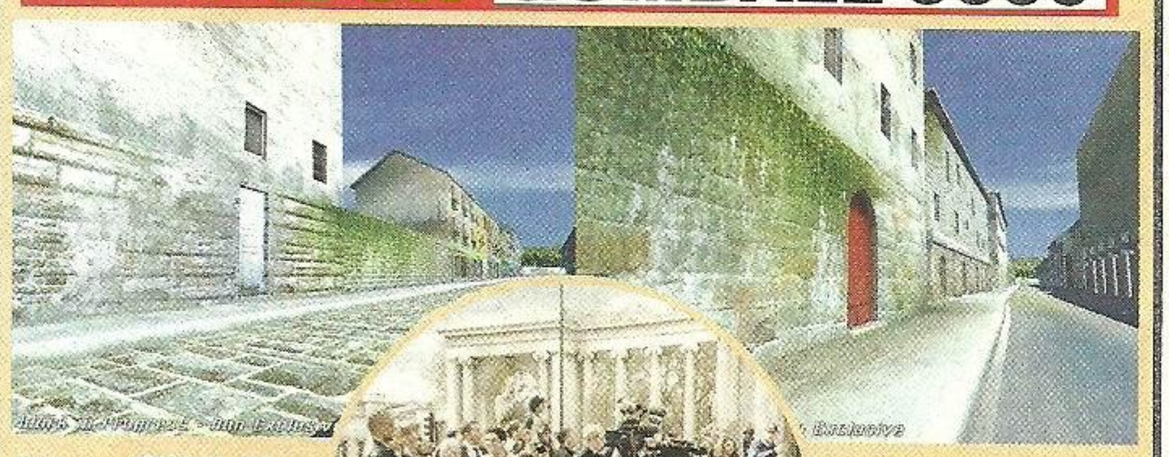
# RPG na PSX

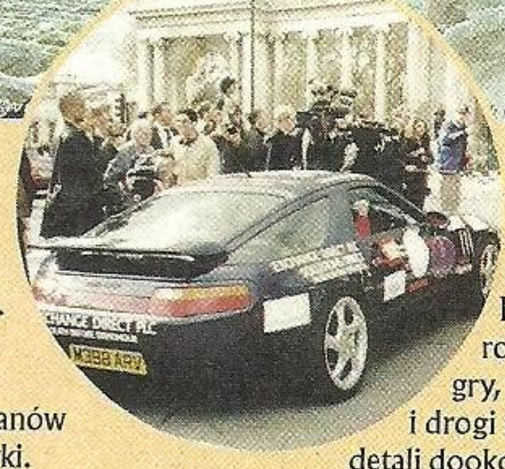
Jest nowy RPG na PlayStation i warto o nim powiedzieć. Jako jeden z nielicznych RPG na PSOne, HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH znalazł się dziś w naszych zapowiedziach. Akcja gry toczyć się będzie w fantastycznej krainie, gdzie wraz z grupą przyjaciół podejmiemy wyprawę, celem ratowania świata. W HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH zwracają uwagę zwłaszcza niektóre ciekawe rozwiązania. Podczas walki trafienie będzie statystycznie obliczane z wartości naszych umiejętności (jeśli mamy walkę mieczem na siedemdziesiąt procent, to siedem na dziesięć razy trafimy w przeciwnika). Oprócz tego jednak będziemy sami mieli wpływ na wielkość obrażeń. Wprowadzono tu podobną metodę, jak w FINAL FANTASTY X. W HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH po trafieniu pojawi się na ekranie pasek, po którym będzie się przesuwał punkt. Musimy zaakceptować jego położenie przyciskiem „X". W im dalszej części paska złapiemy punkt, tym mocniejsze było uderzenie. Innym ciekawym elementem są złożone opcje rozgrywania bitew - można oczywiście zawalczyć uczciwie i taktycznie, ale są również dostępne opcje zabicia wrogiego generała i w ten sposób zakończenia konfliktu jeszcze przed jego rozpoczęciem. W grze będzie także dostępna magia - niestety, na początku będziemy się tylko oblizywać obserwując ją jedynie w wykonaniu naszych przeciwników. Graficznie HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH stanowi powrót do korzeni, ale widać starania autorów o jak najlepszy wizerunek gry. Spójrzcie na screeny i zapewne spostrzeżecie, że na starych sztuczkach uzyskano nową jakość. Jeśli jednak macie wciąż PSX, czy kupiliście PSOne, HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH jest najciekawszą zapowiedzią eRPeGową ostatnich tygodni i dla miłośników przemierzania wielkich światów zapewne będzie to doskonały prezent. O, właśnie - ile czasu potrzeba na przejście. Autorzy kalkulują, że około sześćdziesięciu godzin gry. To naprawdę sporo.

## PS2 SHADOW HEARTS

Pamiętacie grę o dźwięcznej nazwie KOUDELKA? Spod igły w tej samej firmie wyjdzie teraz kolejna gra RPG - SHADOW HEARTS. I powiemy krótko - zapowiada się na hit. Akcja zaczyna się w Paryżu, w roku 1913, kiedy to na jednej z ulic znalezione zostaje dokumentnie rozkawałkowane ciało pewnego mężczyzny. Jego córka zaginęła, a prowadzone długo potem śledztwo niczego nie wskazało. Później akcja przenosi się do Chin, spotykamy Rogera Bacona i... W efekcie możemy walczyć z potworami Krain Cienia, zmieniając się w jedną z dwudziestu świętych form bojowych. Zamącone, prawda? Gra nie ma jeszcze daty premiery, ale zapowiada się, na produkt piękny graficznie i wciągający od strony scenariusza. W SHADOW HEARTS będziemy mogli kierować poczynaniami chińskiego maga, wampira, szpiega międzynarodowego i innych. Jejku, jak niektórzy mają pomysł, to aż miło się robi... Zobaczymy, jak z realizacją.

## PS2 i XBOX GUMBALL 3000

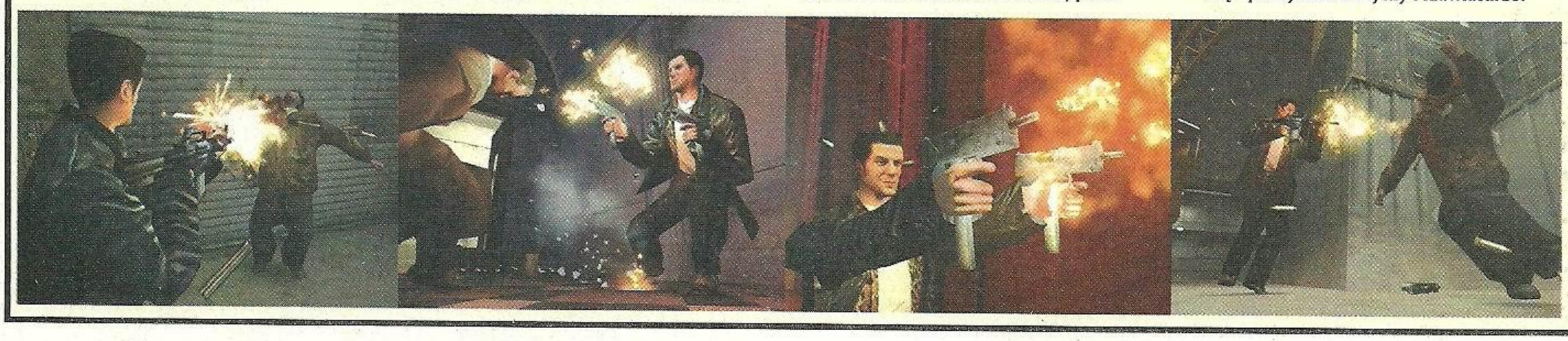




Idea gry GUMBALL 3000 wzięła się z prawdziwych wyścigów rozgrywanych w USA. By wygrać w wyścigu, należy przejechać trzy tysiące mil drogami Stanów Zjednoczonych Ameryki. Utrudnieniem może być to, że wyścig ów nie jest formalnie zatwierdzony przez policję. Całość wygląda więc tak, że ścigamy się z czasem i wozami policyjnymi, których załoga wie dobrze co się święci. Do wyboru będzie dwadzieścia samochodów. Będą też opcje czasówkowe i zabawa dla kilku graczy. Największe wrażenie robią jak dotąd obrazki z gry, które pokazują budynki i drogi z jakąś kosmiczną liczbą detali dookoła. Autorzy sami piszą o fotorealizmie gry, widocznych wgnieceniach w karoserii, dobrej fizyce jazdy... Normalnie puścilibyśmy mimo uszu, ale widząc takie obrazki.Chyba, że to kant! A wtedy odwdzięczymy się w czerwcu 2002 roku, jak zobaczymy grę.

## PLAYSTATION 2 i XBOX MAX PAYNE

Kiedy shooter FPP pod tytułem MAX PAYNE ukazał się na komputery klasy PC, jedną z pierwszych reakcji jakie usłyszałem było: „Ojej - wreszcie jakaś konsolowa gra na PC!". To prawda. MAX PAYNE jest na wskroś grą konsolową. Dlaczego? Pomyślcie sami - dam Wam tylko wskazówki. Historia gry opowiada o dziwnych losach pewnego policjanta - Maxa Payne'a. Scenariusz zaczyna się w momencie, gdy Payne stoi na szczycie wieżowca, a pod nim szaleją płomienie. Zaczyna mówić spokojnym głosem: „Wszyscy nie żyją...". Potem akcja cofa się o godzinę i dowiadujemy się, jak doszło do tego, że Payne zabił wszystkich, ścigany był przez wszystkich i co spotkał po powrocie do domu. Misje gry przeplatane są komiksami, w których lektorzy czytają kwestie poszczególnych postaci - fajny pomysł. W wersji na komputery Payne był prawdziwym wyzwaniem dla mocy maszyny. Puszczenie na ekran wszystkich detali, cieniowania, filtrowania, efektów rozpryskujących się cząsteczek - naprawdę było kosmicznym problemem. Na konsole dostajemy to wszystko w prezencie - ślicznie padające naturalnie ciała, łuski, itp. Sławę grze MAX PAYNE przyniósł także tryb „bullet time", czyli zwalnianie akcji, niczym w Matrix. Podczas tego trybu Twój kursor nie zwalniał i mogłeś do wszystkich strzelać wyjątkowo szybko. Innym ciekawym elementem gry była naturalna reakcja ciał na zadawane obrażenia. Inaczej padał strażnik, któremu puściliśmy serię w nogi, a inaczej taki, któremu wpakowaliśmy jedną kulkę w czaszkę. Niestety - mam czarne wizje dotyczące konsol. Bez myszki będziemy skazani na autocelowanie, gdyż bez tego nie zdążymy nawet się obrócić. Gra jest ciekawa - nie zabijesz większości przeciwników kilkoma strzałami: chowają się, mają kamizelki, kombinują. Stąd też wszyscy fani gry, którzy czekają już na nią - pomyślcie o myszy i klawiaturze.



# PS TWIN TURBO 2
# FORCE FEEDBACK

## Tego jeszcze nie było

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

MANTA

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie
i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

## PLAYSTATION 2

# MAXIMO

Sprawy wyglądają tak: pewnego dnia, w pewnej krainie pojawił się pewien demon. Uprowadził wszystkie księżniczki i korzystając z mocy, jakimi w ten sposób zawładnął, jął otwierać bramy do piekieł, ściągając stamtąd wszystkie demony, jakie mu podlazły pod rękę. A było ich niemało. Czas więc uratować księżniczki (kto by nie ratował, hehe)... Tylko kto to zrobi? Znajduje się śmiałek o imieniu Maximo!

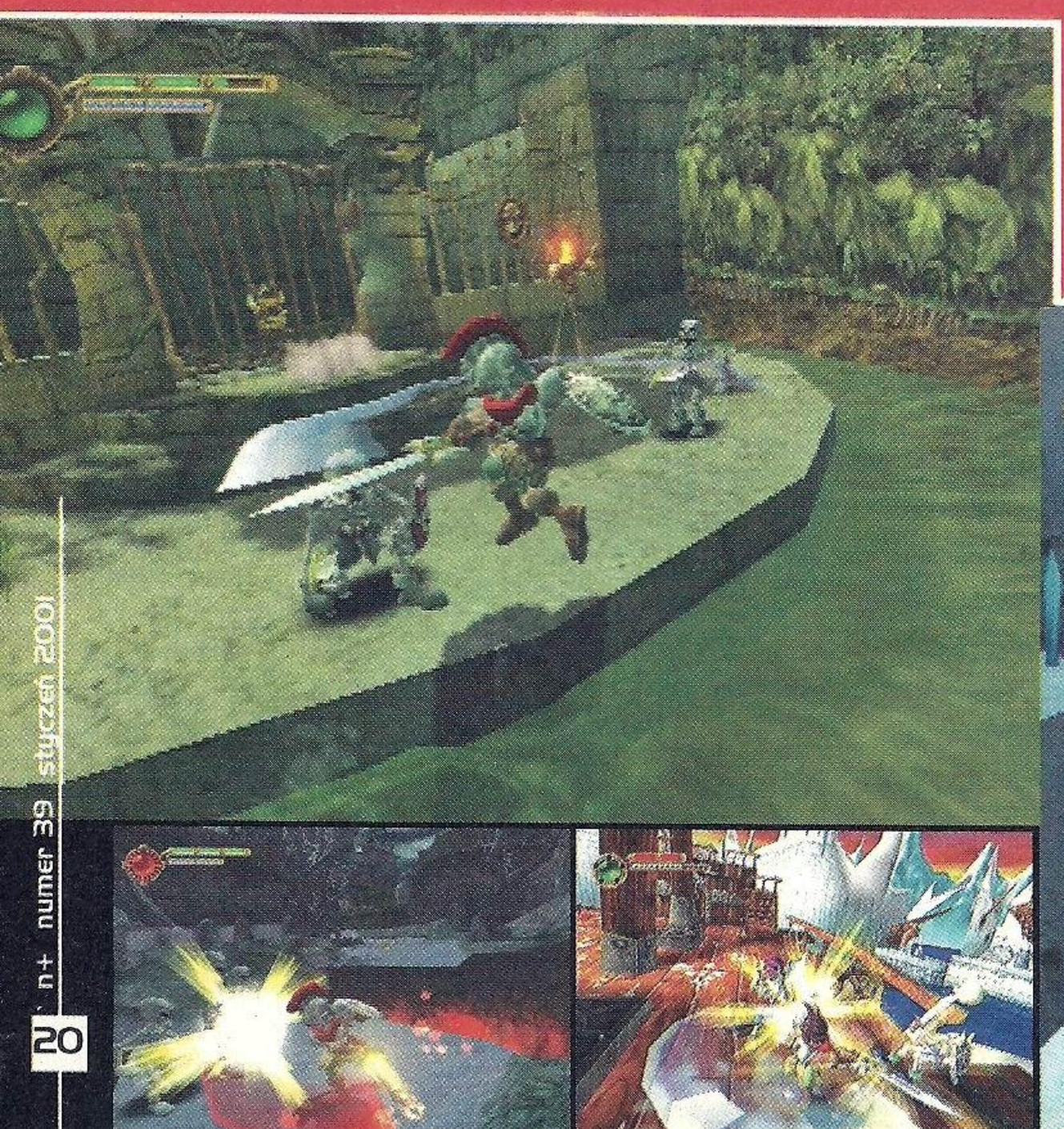
W ten oto klasyczny sposób Maximo staje się głównym bohaterem gry MAXIMO firmy Capcom, zwanej też ostatnio Midasami gier na Playstation2 - czego się nie dotkną, zmienia się w złoto. Pomysł - powiedzcie sami - taki sobie. Gra zręcznościowa. Odgrzewanka. Przypomina jako żywo GHOSTS N' GOBLINS albo GHOULS AND GHOSTS, prawda? Pewnie, że tak. Ale my graliśmy już w MAXIMO i... co za jazda!

Świat, jaki kreują przed nami bogowie z Capcom, jest po prostu nie do opisania. Wyobraźcie sobie, że idziecie doliną, która cała niemal płonie, wszędzie coś się rusza, ktoś nadbiega, żeby nas zaatakować, a wszystko zrobione w karykaturalnej, komiksowej perspektywie. Zresztą - nawet kamerzysta lekko krzywo trzyma kamerę. Nad projektami postaci pracował sam Susumu Matsushita, artysta znany w całej Japonii (m.in. z magazynu Famitsu). Wstrząs! Wszystko w trójwymiarze i porusza się tak płynnie, że właściwie nie można już niczego więcej wymagać. A właściwie można. Można wymagać, żeby postać poruszała się dokładnie tak, jak ruszamy joypadem. I faktycznie - tak się dzieje. Nie wiem jakim cudem, ale grając w MAXIMO czułem, że doskonale łączę swoje myśli i zachcianki z joypadem. Postać rusza się dokładnie w tym momencie i tak daleko, jak wychylam gałkę. Uwielbiam to w grach zręcznościowych, bo i to jest w nich najważniejsze, zwłaszcza gdy skaczemy po platformach.

Dobra, dobra. Dopiero się rozkręcam. Otóż nasz Maximo może odnaleźć i nauczyć się ponad czterdziestu umiejętności! Może wzniecać mieczem ogień, który strawi wszystko wokół. Może strzelać mieczem, jak z karabinu. Może generować zdalnie sterowane trąby powietrzne. Może rzucać tarczą, niczym bumerangiem. Może uderzać w ziemię tak, że wywoła trzęsienie ziemi. Wszystkiego jest tu tyle, że gdzieś w połowie gry czujesz, że bierzesz udział w jakimś wielkim cyrku, którego Twoja postać jest największym fajerwerkiem! Nie wiem jak mam Wam to opisać, ale po prostu na ekranie telewizora ciągle coś się dzieje! Jeśli nie Wy wykonujecie jakąś czynność, to albo wokół roi się od ruchomych elementów, albo... już nie żyjecie.

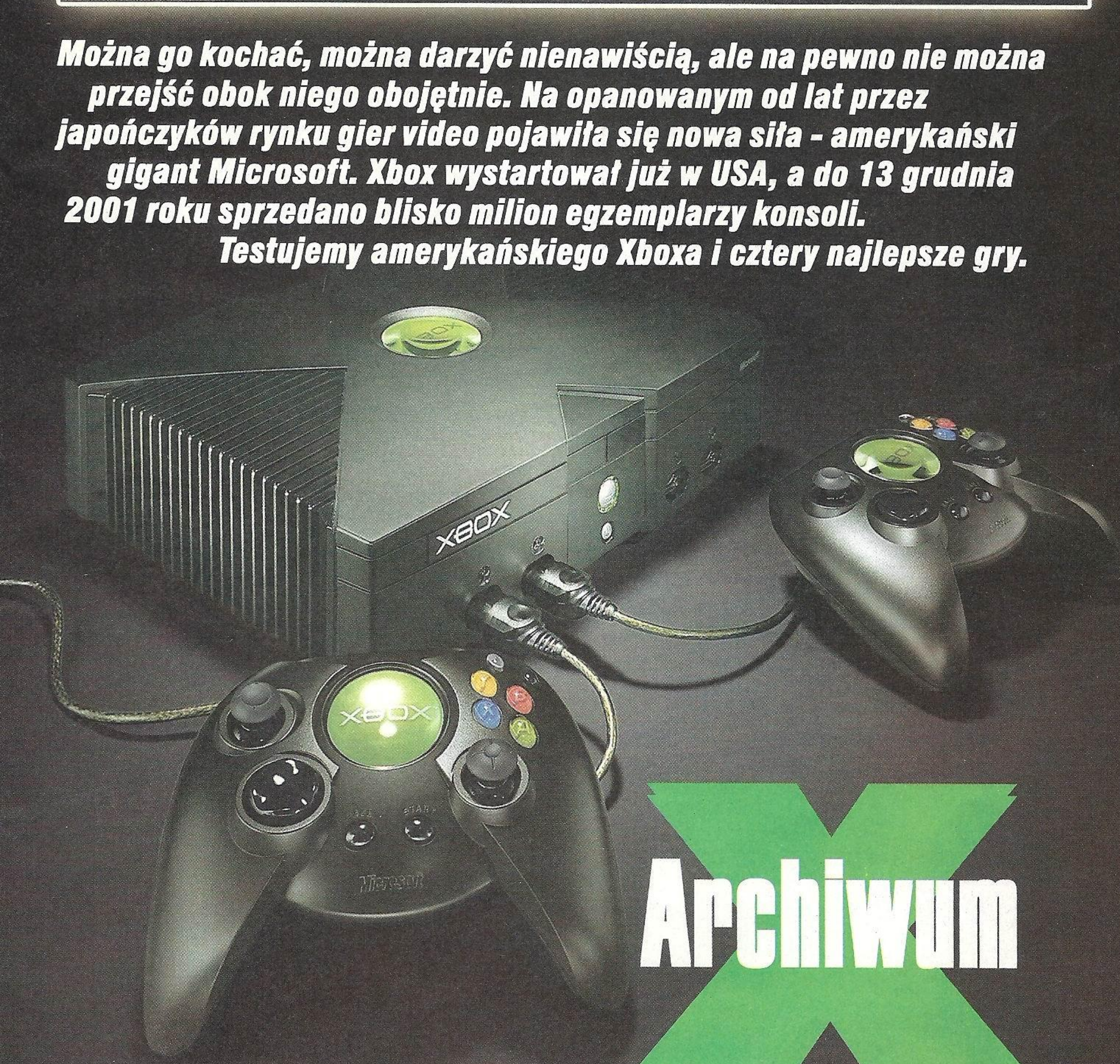
A propos umierania - sprytnie rozwiązano opcję kontynuacji. Trzeba zbierać dusze, żeby potem zmienić je na obole i przekupić śmierć, by nie zabierała Cię w zaświaty.

Nie ma co - nie będziemy zdradzać wszystkiego, ale po DEVIL MAY CRY, Japończycy znowu się dorobią. Tym razem na tak prostym pomyśle, jak rycerz, który musi uratować księżniczki (hmmm... kiedyś wystarczyła jedna) i brnie przez fantastyczne światy. Kiedy już MAXIMO wyjdzie, wytyczy nowe kierunki dla pierwszej ligi gier zręcznościowych. Zobaczycie. Namnoży się klonów.



XBOX™

***Można go kochać, można darzyć nienawiścią, ale na pewno nie można przejść obok niego obojętnie. Na opanowanym od lat przez japończyków rynku gier video pojawiła się nowa siła - amerykański gigant Microsoft. Xbox wystartował już w USA, a do 13 grudnia 2001 roku sprzedano blisko milion egzemplarzy konsoli. Testujemy amerykańskiego Xboxa i cztery najlepsze gry.***




# Archiwum X

*txt: Banan, Gulash, Marcellus*

# KONSOLA JAK INNE?

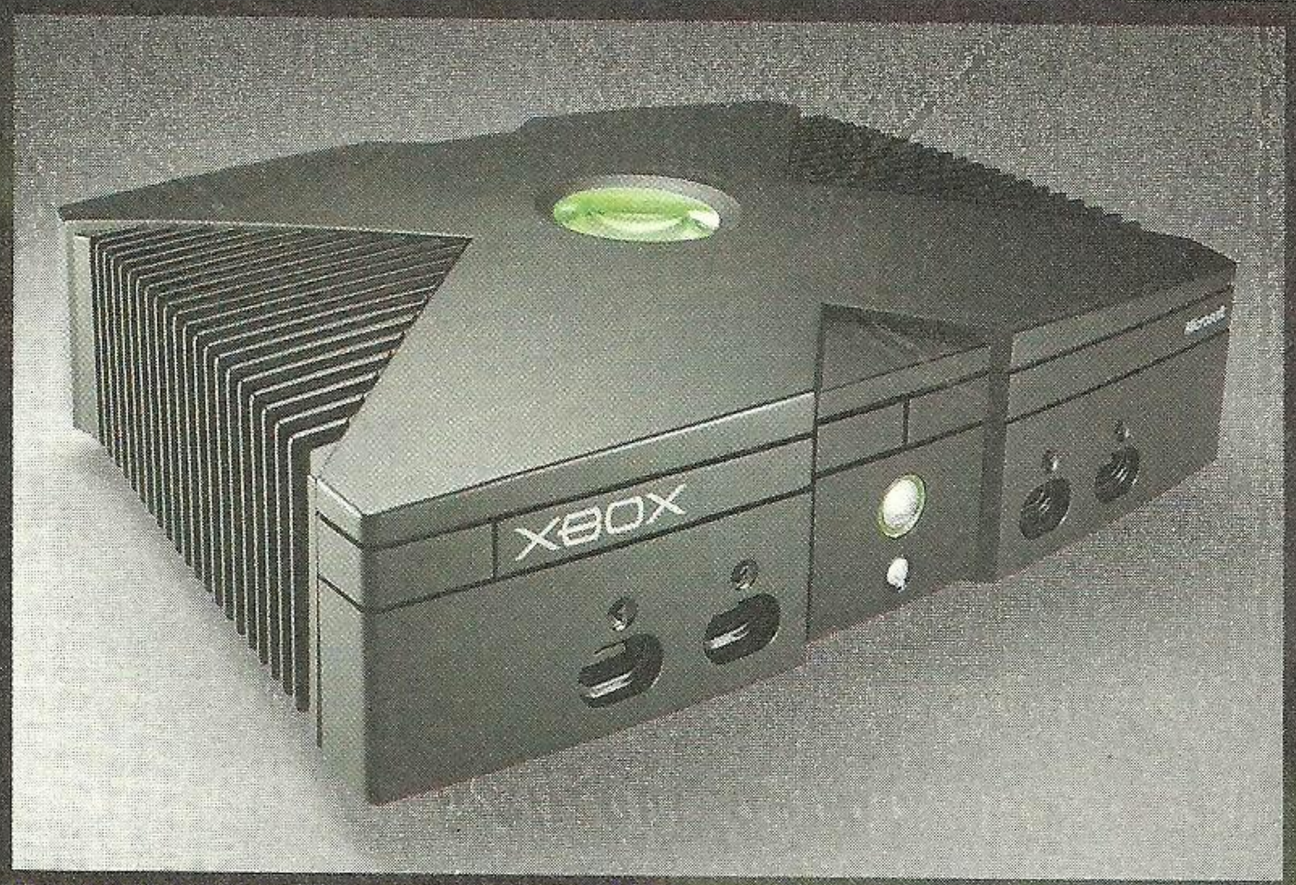
***Czwartek, 6 grudnia, godzina 18. W redakcji dzwoni telefon - otrzymujemy informację, że czeka na nas pewna paczka. W godzinę potem jest już u nas. Gorączkowo rozrywamy folię...***

W środku znajdujemy spore pudło z logo Xboxa, drugi pad, karta pamięci oraz gry. Na pierwszy ogień idzie pudło. Wyciągamy konsolę, kabelek AV, trochę makulatury i joypad. Przetrząsamy pudło w poszukiwaniu demo-dysku... Nie ma. Hmm...

**CO NA ZEWNĄTRZ?**

Xbox jest duży. Naprawdę. Najbardziej przypomina gabarytami... Magnetowid? I utrzymany jest właśnie w takiej stylistyce - jeśli znajdzie się na półce ze sprzętem AV, nie będzie wyróżniał się z tłumu. Plastik jest solidny i nie sprawia tandetnego wrażenia. Konsola jest ciężka, najcięższa ze wszystkich. Przyglądamy się jej dokładnie... Z przodu są cztery wejścia na pady, dwa przyciski („power" i „open") oraz wysuwany tray napędu DVD. Z boków nie ma nic... Z tyłu - tylko podłączenie do zasilania, do telewizora (gniazdo AV) oraz karta sieciowa. No i dziura od wiatraka. Od dołu... Także nic. No proszę państwa - żadnego portu na rozszerzenie! Aż dziw bierze - nawet PS2 ma porty USB i dziurę na twardy dysk. Tak więc zapomnijcie o rozszerzeniach, których być może się obawialiście - ta konsola jest pomyślana jako zamknięty system (tak, jak konsola pomyślana być powinna) i nie ma mowy o nakładkach i dokładkach w przyszłości. Kabelek AV jest... No cóż, standardowym kabelkiem z trzema chinchami. Karta pamięci - malutka, zgrabna, okrągła i grubsza niż ta od PSX. Mieści się na niej 8MB danych.

Joypad jest spory i na początku nie leży najwygodniej w dłoniach, ale już po kilku godzinach zaczęliśmy doceniać jego kształt. Jest on - w przeciwieństwie do pada z Gamecube - stworzony do dużych dłoni. Dwie analogowe gałki (wciskane - jak w Dualu 2), jedna wypukła, a druga wklęsła. Pad kierunkowy nie w formie krzyżaka, ale kółka (jak w starych joypadach od Saturna). Na środku dwa przyciski funkcyjne - Back i Start. Z prawej - aż sześć oznaczonych symbolami A, B, X, Y oraz dwa znane jako „czarny" i biały". Te przyciski są za blisko i się mylą! Pod palcami wskazującymi dwa analogowe spusty - znakomite spusty, o niebo lepsze i bardziej precyzyjne od tych z DC. I na koniec - podobnie jak w DC - dwa sloty na rozszerzenia (kartę pamięci) umieszczone w środku pada. Co warto powiedzieć? Analogi nie są tak bezwładne jak w PS2 i nie stawiają takiego oporu, jak ten w DC, a lokują się gdzieś po środku. Naturalnie są wstrząsy i bez trudu można wyczuć ich kilka rodzajów. Acha, ważna sprawa - kabelek od pada składa się z dwóch części. Po podłączeniu go do konsoli i mocnym szarpnięciu kabel... Rozłącza się i Xbox zostaje na miejscu, a pad w naszych rękach. Łał. Co za pomysł - ile razy zaplątaliście się w kable i strąciliście niechcący konsolę ze stołu czy stolika?




Maszyna w całej okazałości. Jak się okazuje nie taki diabeł straszny... Żałujemy tylko, że ta wielka zielona kropa na górze nie pulsuje czasem kolorami.

Porównanie wielkości konsol. Jak widzicie Xbox to naprawdę kawał sprzętu. Jest także odpowiednio ciężki - prawie 4 kilogramy! Gamecube stanowi 1/4 jego wielkości...

Nam zdarzyło się to kilka razy.

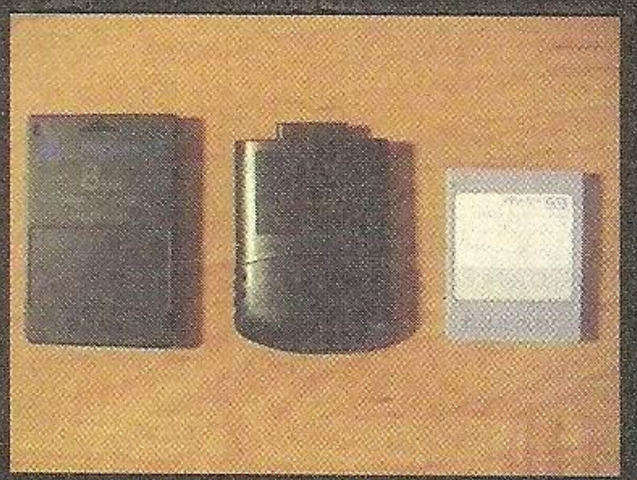
Dobra, działamy. Wszystko podłączone (nie obeszło się oczywiście bez transformatora napięcia na 110v i telewizora z opcją NTSC) - jedziemy. Odpalamy system mniejszym przyciskiem w środku, słyszymy jak budzi się twardy dysk, słuchamy przez chwilkę napędu DVD, przyjemnie bzyczy wiatraczek. No i jest ciszej niż PlayStation 2. Nieźle. Po krótkiej muzyczce i pojawieniu się logo Xboxa konsola pyta nas o datę i godzinę, a następnie jesteśmy już w menu. Tu mamy standardowe opcje dla konsoli nowej generacji - ustawienie rodzaju telewizora (widescreen czy normalny), języka, audio, czy nawet możliwość ustawienia przez rodziców poziomu dostępu dla dzieci. Ma także opcję oglądania zawartości twardego dysku. Na początku konsola pokazuje, że wolnych jest... „Ponad 50 tysięcy bloków". To sporo. Zresztą posłuchajcie: dzięki twardzielowi w środku wnioskujemy, że użytkownik Xboxa nie będzie nigdy potrzebował karty pamięci do niczego innego, jak przenoszenia swoich save'ów do kumpla. I tylko do tego. Miejsca jest tyle, że hohoho... Do tego mamy naturalnie opcję odtwarzania muzyki, ale także i przegrania jej na twardy dysk i podkładania w grach, które na to pozwalają - na przykład Project Gotham czy Amped.

Niestety, nie mamy jeszcze DVD Playback Kit, dzięki któremu można oglądać filmy DVD na konsoli Microsoftu. Spodziewaliśmy się także, że Xbox

I porównanie wysokości. Cube na prowadzeniu, a zaraz za nim pudełko Microsoftu.

prosto z pudełka da się podłączyć do dekodera Dolby Digital 5.1 (jak PS2 przez kabelek optyczny). Pudło. Trzeba kupić specjalny zestaw kabelków Advanced AV Pak za kolejne 20 dolarów. Nadrobimy w następnym numerze. Jest to o tyle przykre, że każda z czterech gier startowych podobno robi

Nasz Xboxowy zestaw w komplecie, czyli: konsola, dwa pady, kabelek AV, karta pamięci (choć w sumie po co?) oraz cztery gry.

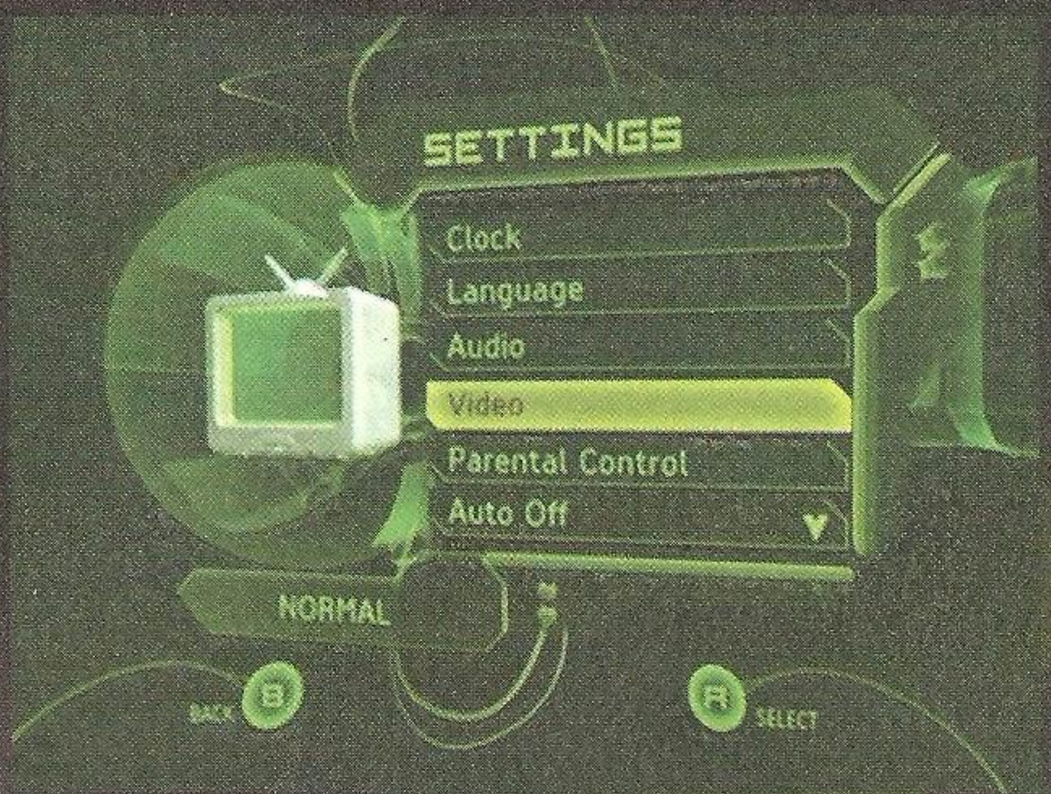


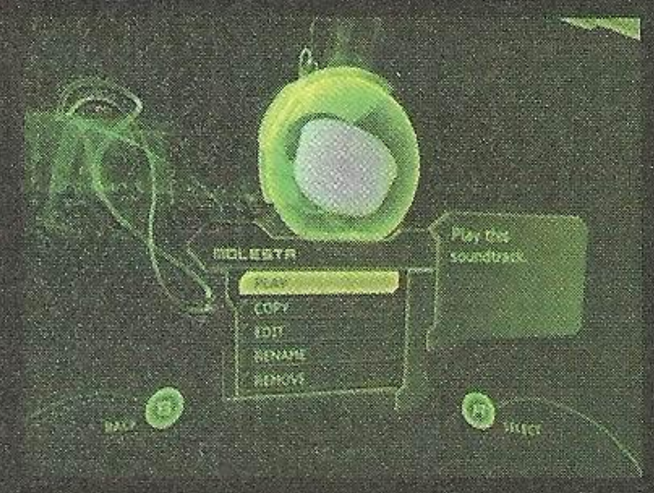
Porównanie padów i kart pamięci. Po kilku dniach spędzonych z Xboxowym padem stwierdzamy, że jest dużo wygodniejszy, niż wygląda. A już na pewno wygodniejszy niż pad Dreamcasta...

użytek właśnie z Dolby Digital.

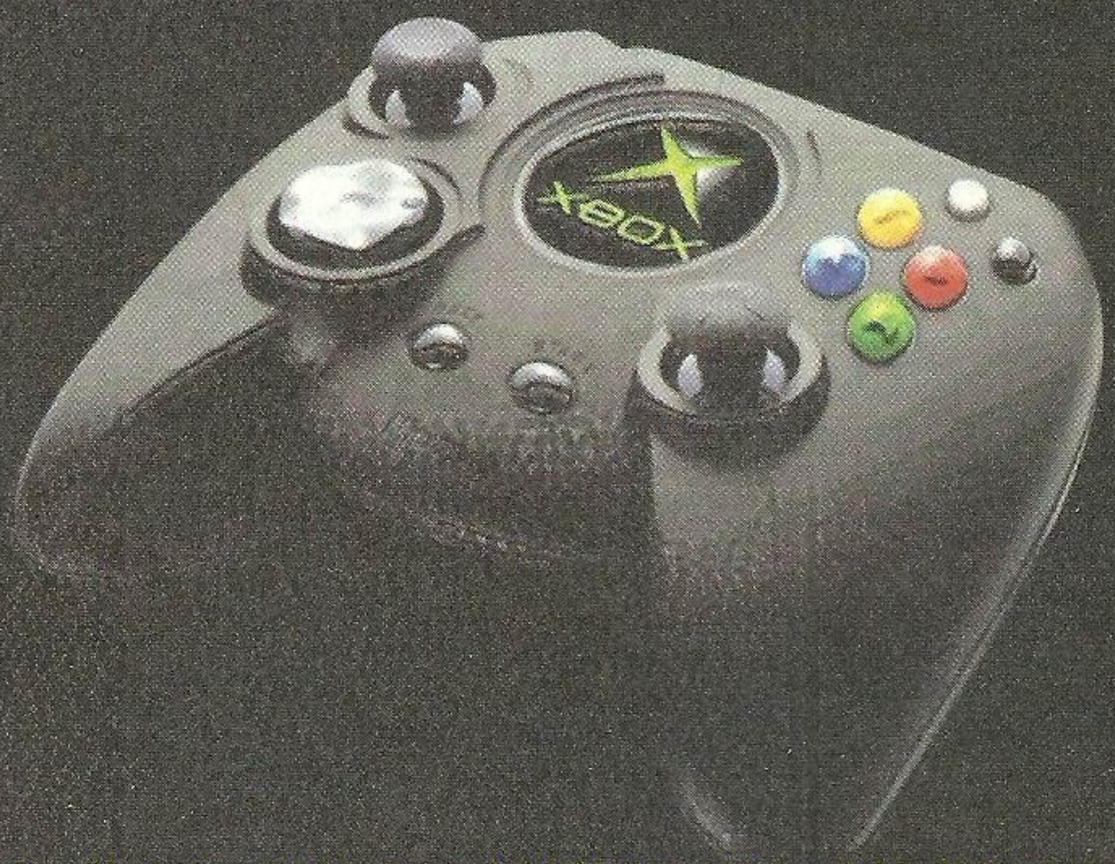
**CO W ŚRODKU?**
W środku siedzi pecetowa architektura. Procesor Intela bazowany na Pentium 3 z zegarem 733 MHz, Chip graficzny Nvidii bazwoany na GeForce 3 o taktowaniu 250 MHz. 64 mega pamięci DDR, czytnik DVD, twardy dysk 8GB i karta sieciową. Nie będziemy zagłębiać się w skomplikowane analizy - jak wiadomo dane od producentów zawsze są zawyżone, ich konsola jest najlepsza itp. Microsoft podaje, że Xbox pcha 125 milionów polygonów na sekundę (tak, oczywiście), że Xbox potrafi na HDTV wyświetlić rozdzielczość 1920x1080 (chcemy zobaczyć grę, która to wykorzysta), że Xbox ma 64 kanały audio i możliwość wysyłania dźwięku Dolby Digital podczas gier. Nie ma wątpliwości, że to potężna maszyna.

**WRAŻENIA**
O grach przeczytacie już za chwilę, teraz zaś nasze wrażenia po kilku dniach z działającą niemal non-stop maszyną. Więc po pierwsze... To nie jest Pecet. Może sprzęt ma podobną architekturę, czy bebechy, ale nie wiesza się i nie ma żadnych chorych akcji znanych z blaszaków. Nie można gmerać na twardym dysku, instalować softu, niczego sformatować, nie. To jest dedykowana konsola do gier. Pad może nie jest rewelacyjny, ale nie jest również kiepski. Twardy dysk, nawet malutki, powinien być montowany w każdej konsoli - zapisywanie stanu gry jest szybkie i proste, nie trzeba się martwić o miejsce... Możliwość ripowania własnej muzy i podkładania jej w grach szalenie nam się podoba. Gry także korzystają z twardziela, kopiując poziom przed rozpoczęciem zabawy, by doczytywać w locie. Naturalnie PS2 może to robić z płytki, ale ilu programistów potrafi to wykorzystać? JAK & DAXER to zbyt mało...
No i na koniec karta sieciowa, na razie nie wykorzystana... Czy na pewno? Mimo, iż Microsoft nie uruchomi swojego serwisu do gier Online w USA przed wiosną, zapaleńcy już skodowali odpowiednie pecetowe aplikacje pozwalające na zabawę w HALO czy THPS2X przez Internet. W tej chwili są trzy metody zabawy. Na razie próbowaliśmy sprawdzić jedną z nich - Gamespy Arcade Tunnel. Po prostu podłączyliśmy Xboxa do redakcyjnego huba, do którego także wpięte jest stałe łącze z Internetem, odpaliliśmy na PC odpowiedni program, który napisał: „Xbox found" i próbowaliśmy dołączyć się do jakiejś gry (program emuluje połączenia Xbox-Xbox kabelkiem, emuluje przez Internet). Xbox nawet zobaczył grę, ale gdy próbowaliśmy się dołączyć, pojawiły się takie opóźnienia, że połączenie się urwało. No cóż - będziemy próbować dalej, a na razie chłopcy z USA muszą poczekać na polskich szefów. Oczywiście można grać w kilku na jednej konsoli przeciw kilku na drugiej.
Bardzo fajne jest menu systemu - ma jakiś koncept, pomysł. Dziwaczne ornamenty i zielony kolor są spoko.
Jeśli chodzi o grafikę, nie odczuliśmy jakiegoś olbrzymiego skoku w stosunku do PlayStation 2. Może gdy porówna się DOA2 z DOA3, rzeczywiście widać potęgę Xboxa. Ale DOA3 nie ma na PS2. Musimy więc poczekać, aż trafi do nas jakaś gra wydana na obie konsole - wtedy przyjrzymy jej się dokładnie i natychmiast damy Wam o tym znać.
Zestaw startowy jest drogi. Wprawdzie konsola kosztuje w USA 299 dolarów, ale gdy dokupimy do tego drugi pad, cztery gry, kartę pamięci (a nóż pójdziemy do kumpla z samochodami wygranymi w Gotham i pokażemy mu...), pilota do DVD (chyba chcemy oglądać filmy?) i kabelki, dzięki którym podłączymy sprzęt do dekodera Dolby Digital (chyba chcemy oglądać filmy z dźwiękiem przestrzennym?), to koszt zamknie się w okolicach... 620 dolarów. To dwa tysiące sześćset złotych. Przypominamy, że to ceny amerykańskie, a w Europie jest zawsze drożej. Z drugiej zaś strony PS2 kosztował tyle „goły" na starcie w Polsce, a właściwie można na początku kupić przecież samą konsolę, jedną grę i też dobrze się bawić. A potem kupić drugą i akcesoria. Zobaczymy.
HALO jest rewelacyjne. DOA3 jest śliczne. GOTHAM jest fajowe. A MUNCH zabawny.
Ogólnie - całkiem, całkiem. Udany start. Naszego Xboxa widziało pięć osób i żadna się nie skrzywiła, a wręcz przeciwnie - widząc HALO i DOA3 wszyscy skakali do góry z wrażenia. Zobaczymy jednak jak losy maszyny potoczą się po starcie - czy będzie miała to, co najważniejsze, czyli dobre gry. Na spotkanie z takimi właśnie tytułami zapraszamy na kolejne strony.

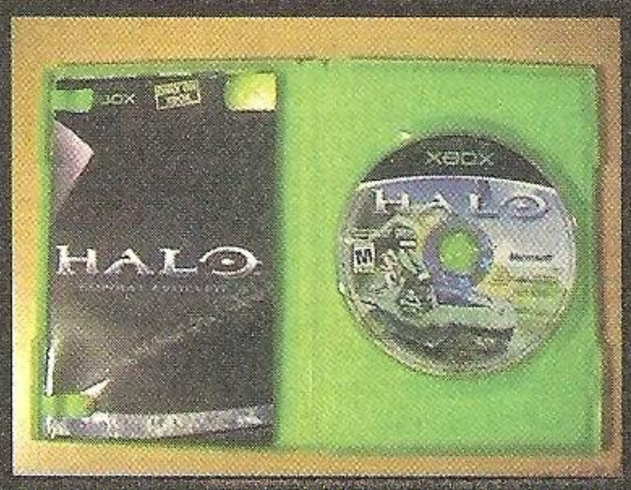




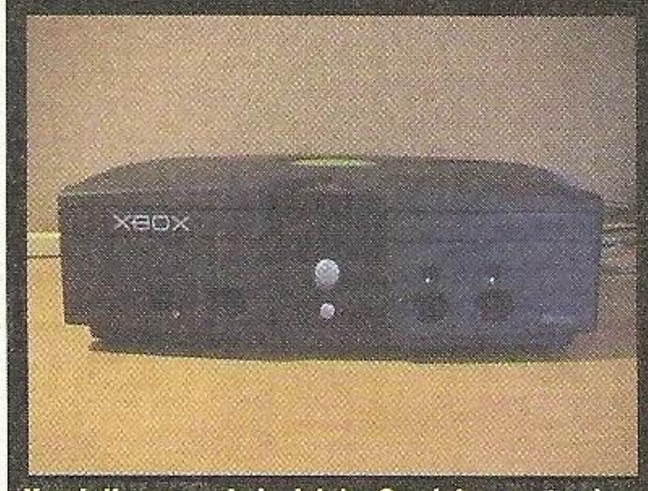

Menu pozwala na operacje związane za save'ami a gier (mianowicie na dwie - można je skasować bądź skopiować na kartę pamięci), można modyfikować ustawienia audio konsoli (mono, stereo, dolby surround), ustawienia obrazu (widescreen, letterbox, normal), blokady przed dziećmi (jeśli ją ustawimy, małolat nie zagra w krwawą jatkę gdy nas nie będzie). Można także odtwarzać muzykę z płyt CD i zgrywać ją na twardy dysk. 65 minut muzyki kopiowało się około 15 minut - w tym czasie Xbox dokonywał jakiejś kompresji, najprawdopodobniej do formatu MP3 lub swojego wewnętrznego. Teoretycznie przy odpowiednim kodowaniu MP3 w dobrej jakości pojemność dysku twardego (8GB) pozwala na wrzucenie kilkudziesięciu albumów. To znaczy, jeśli nie ma jakiegoś ograniczenia. Ładnie wygląda to menu.

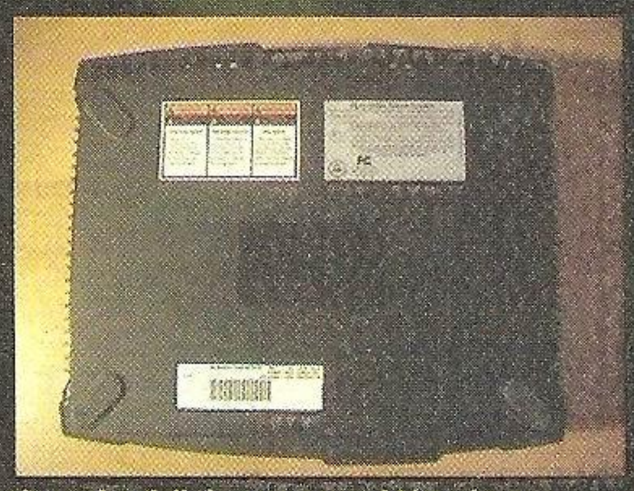



Joypad to solidna, ale wygodna konstrukcja. Do HALO jest wręcz idealny, z kolei w DOA3 łatwo pogubić się w walce. Wiadomo jednak, że wszystko jest kwestią praktyki.



Tak wyglądają gry. Sprzedawane są w standardowych pudełkach DVD, zawierają instrukcję i reklamówkę innych pozycji. Z prawej - pad X'a od tyłu. Widać analogowe spusty i dziury na memorki.



Xpudełko z przodu i od dołu. Co ciekawe - to pierwsza konsola od dłuższego czasu, która nie ma obsolutnie żadnego portu na rozszerzenia - tylko wyjście AV oraz ethernetowe. Gamecube ma aż 3 porty, w PS2 także ich nie brakuje... Zabawne - akurat po tej konsoli można się było ich spodziewać.

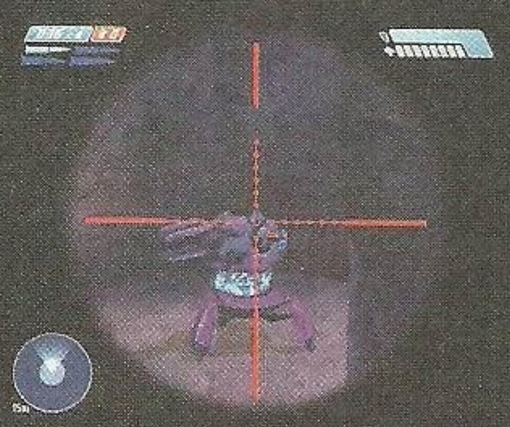
# HALO

***Nie było żadnych wątpliwości, jaka gra pierwsza wyląduje w paszczy Xboxa. Od dawna głosiłem słowo HALO w redakcji, pokornie znosząc obelgi, wśród których najczęściej pojawiały się słowa: „tylko kolejny fpp", „bzdurna fabuła" i mój ulubiony - „bo wiecie, jak developerzy nie mają żadnego pomysłu na grę, to osadzają ją na obcej planecie".***

Z dumnie podniesioną głową nie dawałem się jednak urazić i nawet pomimo nie robiącego szczególnego wrażenia pokazu z zeszłorocznego E3, kiedy HALO chrupało i zostało odpalone na takich telewizorach, że pożal się Boże.
Mój niesłabnący optymizm został jednak sowicie wynagrodzony. HALO jest bowiem najlepszym shooterem fpp jaki kiedykolwiek powstał na konsole. Na grząski grunt fpp'ów pecetowych nie będę się wdzierał, ale i tam HALO z powodzeniem mógłby bryłować. I, prędzej czy później, będzie.
Po uruchomieniu gry naszym oczom pokazuje się logo, a w tle przygrywają, a raczej przyśpiewują chórki - uwielbiam takie klimaty. Ponieważ jestem zwolennikiem rozgrywki dla samotnego gracza, nie przejąłem się opcjami gry kooperacyjnej oraz multiplayera i od razu rozpocząłem kampanię.
Trzeba jednak napisać, iż HALO oferuje ponad 20 rodzajów gry w sieci - można grać na jednej konsoli we dwóch w kooperacji, lub w czterech przeciwko sobie, a nawet dwóch na dwóch. Można połączyć dwa Xboxy w sieć lokalną i grać jeden na jednego na osobnych telewizorach, albo... Dwóch na dwóch lub czterech na czterech - na split screenie. Można także - uwaga - podpiąć cztery konsole. A wtedy do padów zasiądzie maksymalnie szesnastu graczy w czterech drużynach. Ufff.... Wracamy jednak do senda.
Gra rozpoczyna się na statku Pillar of Autumn - ostatniej nadziei ludzkości związanej beznadziejną zdałoby się walką z rasą potężnych Covenantów. W momencie, kiedy rozpoczynamy zabawę, dowiadujemy się, że kapitan nie dał rady zgubić ścigających go statków kosmicznych obcych i niebawem dojdzie do starcia floty ludzi z siłami bezwzględnych najeźdźców. Po chwili zostajemy przedstawieni panu Master Chiefowi - głównemu bohaterowi gry. W luźnym tłumaczeniu w grze sterujemy zatem Mistrzem Szefem - niezła ksywa. Ale z MC'iego jest całkiem konkretny kolo.
Grę rozpoczynamy w momencie kiedy MC, jak każdy szanujący się bohater występujący w grze z podróżami kosmicznymi, zostaje rozmrożony. Sekwencja ta jest zarazem krótkim tutorialem na

temat poruszania się i rozglądania. Przyznam, że sterowanie w grze jest doskonale dopracowane i po kilku chwilach daje się już bez problemu zapanować nad krokami dzielnego cyborga. Po krótkiej chwili, kiedy już udaje nam się rozprostować kości, nadzorujący nasze działania z małej sterówki technik zostaje zaatakowany przez Covenantów, którzy właśnie przystąpili do abordażu. Następne kilka chwil to gorączkowe bieganie po korytarzach i obserwacja jak załoga Pillar of Autumn wraz ze znajdującymi się na pokładzie Marines odpierają ataki napastników. W tych momentach rozwaliło mnie świetne przedstawienie obydwóch walczących stron. Długo czekałem na grę, w której przeciwników rozwalać będzie nie tylko sam gracz, ale też żołnierze stojący po tej samej stronie barykady. W HALO często jeszcze natrafiamy na takie akcje, gdzie nasi ludzie atakują przeciwnika - samotne, frontalne ataki na pozycje wroga nie są tu szczególnie wskazane.
Co więcej, niemal każde przybycie MC'iego pozostali Marines witają słowami „Przybyła kawaleria!" i „Cieszymy się, że pan z nami jest, sir!".
Master Chief jest bowiem super wojownikiem - cyborgiem i w ogóle największą nadzieją ludzkości. To miłe. Naprawdę, cholernie miłe...

Po dotarciu do kapitana statku i przyjęciu misji, jaką jest przechowanie sztucznej inteligencji uosabianej przez miłą, wirtualną panią o imieniu Cortana akcja idzie dalej. Ponieważ podstawowym zadaniem wszystkich ziemskich statków kosmicznych jest nie dopuszczenie, aby Covenanci poznali współrzędne Ziemi, kapitan nakazuje wszystkim na pokładzie ewakuację na pobliską planetę. Master Chief dostaje zaś zadanie zabezpieczenia Cortany. Jeżeli wpadnie ona w ręce wrogów, droga na Ziemię stanie dla nich otworem.
Gra podzielona jest na rozdziały. Nowy rozdział to nowe zadanie, w pierwszym jest to ucieczka ze statku Pillar of Autumn, w drugim odszukanie i uratowanie innych Marines itd. W czasie misji Cortana służy pomocą, podpowiada cele i ogólnie wspiera nasze działania. Czasami, kiedy mamy dotrzeć do ważniejszego punktu, na ekranie pojawia się strzałka oraz odległość ułatwiające dotarcie do niego.
Gra jest obłędna graficznie. Animacja przeważnie jest płynna, choć potrafi przyciąć się trochę przy większej liczbie wrogów na ekranie. Zabrakło też kilku smaczków - na przykład nie da się zmącić tafli wody tylko w nią strzelając. Za to zwłoki przeciwników, plamy krwi i dziury po kulach



pozostają. W czasie zabawy do rąk dostajemy zaskakująco mały arsenał. Z broni ziemskich jest karabin pulsacyjny, pistolet, shotgun, karabin snajperski oraz wyrzutnia rakiet, zaś z broni Covenantów są pistolet i karabin plazmowy, dziwna rękawica wystrzeliwująca małe, z grubsza naprowadzające się na cel, wybuchowe igiełki. Efekty broni są fajne i każdy sprzęt jest bardzo szczegółowo zaprojektowany. Ponadto każdą bronią można uderzyć wroga - szczególnie przydatne jest to po zakradnięciu się za jego plecy.

Przeciwnicy są sprytni. Niektórzy z nich kryją się za sporymi, energetycznymi tarczami, inni mają z przodu potężne pancerze i są podatni tylko na ataki z tyłu, jeszcze inni cali są pokryci zbroją energetyczną, którą trzeba zniszczyć aby dobrać się im do skóry... Wrogowie starają się nas okrążać, kryją się za przeszkodami, odskakują na boki - walka w HALO jest trudna, dlatego dobrze jest zyskiwać wsparcie Marines. Przy tej okazji należy wymienić pojazdy, za którymi zasiadamy. Ludzie mają do swej dyspozycji Warthoga - jeepa z obrotowcem zamontowanym z tyłu oraz Scorpiona - czołg. Ten pierwszy jest naprawdę mocny - kiedy podjedziemy nim do grupy Marines zaraz znajdą się ochotnicy do obstawienia działka oraz zajęcia miejsca obok kierowcy, skąd prują z trzymanej w rękach broni. Można więc podjechać w jakieś miejsce, opuścić jeepa i wciągnąć potem wrogów w pułapkę wystawiając ich na ogień siedzących w

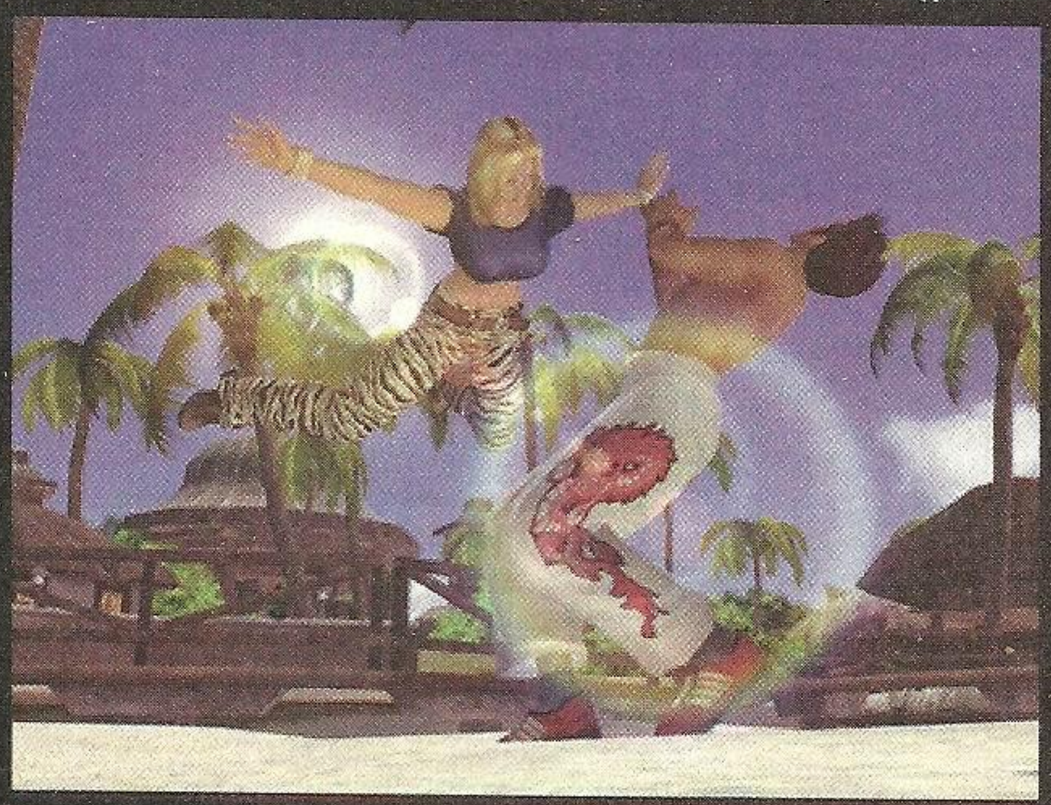
jeepie żołnierzy. Niestety - w trybie single player nie da się jechać z tyłu jeepa i napinać z karabinu - nasi growi kumple nie są specjalnie bystrzy. Obcy także mają dwa pojazdy - latającego Ghosta oraz poduszkowego Banshee, które można przejąć. HALO jest grą bardzo dobrą, choć z pewnością wszyscy uznają, że jest zbyt krótka. W momencie pisanie tego tekstu mam za sobą cztery levele, które na poziomie trudności Normal wystarczyły na kilka godzin zabawy. Oczywiście po ukończeniu zostaną jeszcze tryby Multiplayer, oraz, moim zdaniem rewelacyjny wręcz kooperacyjny, ale dużo bym dał, aby zamiast umieszczonych tu 10 poziomów znalazło się ich ze dwa razy więcej. No i fajnie byłoby wypróbować kilka nowych broni, choć te w grze są naprawdę dobrze zbalansowane. Pozostaje mi tylko zachęcić do HALO - ta gra jest tak dobra, jak sobie tego życzyliśmy.

# DEAD OR ALIVE 3

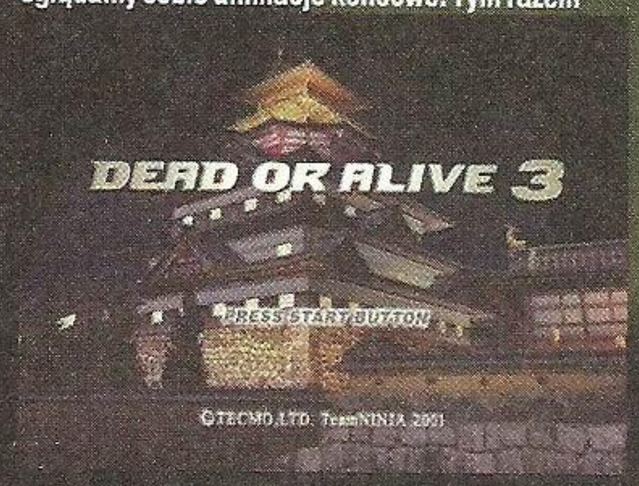
***PS2 miał swego TTT - bijatykę bardzo dobrą, ale nie będącą prawdziwą kontynuacją słynnej serii. Teraz to samo można powiedzieć o DOA3 na Xbox'a.***

Czytając wywiady z szefem Team Ninja - zespołu odpowiedzialnego za produkcję DOA3 - panem Itagakim, nie można było nie odnieść wrażenia, iż tworzą oni zupełnie nową jakość i absolutny przełom. W rzeczywistości jednak, DOA3 jest jedynie usprawnioną i wypieszczoną wersją DOA2.
W grze znalazły się trzy nowe postacie - Hitomi, Christie i Brad Wong. Autorzy gry wprowadzili też śliczne nowe areny oraz znacznie poprawili grafikę. Silnik pozostał jednak tak bardzo nie zmieniony, jak to jest tylko możliwe. Większość ciosów starych postaci pozostała identyczna. Te same kombinacje powodują wykonanie tych samych technik, postacie mają takie same rzuty - te same są nawet countery. Zmieniły się przede wszystkim kostiumy, zakończenia, muzyka oraz ciosy tagowe.
Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy po wybraniu zawodników i wejściu na arenę jest wygląd otoczenia. Rzeczywiście robi wrażenie. Tereny są spore, kilkupoziomowe i obfitują w mnóstwo detali oraz przeszkód. Wykorzystanie tych ostatnich jest jedną z głównych cech podkreślanych przez autorów gry. Faktycznie - drzewa, skały, czy stalaktyty nie pozostają bez wpływu na rozgrywkę. Jest nawet nieźle - odpowiednio mocne kopnięcie przeciwnika i posłanie go na małą formację skalną może spowodować efektowne rozwalenie się kamienia. Gra nie nazywałaby się jednak DOA gdyby nie upadki z monstrualnych wysokości. Trafiani przeciwnicy spadają czasami z takich wysokości, że nie sposób nie uśmiechnąć się widząc, jak po upadku na plecy z wysokości mniej więcej iglicy Pałacu Kultury zawodnik podnosi się i staje do dalszej walki. Tutaj przegięcie jest już tak oczywiste, że widać iż autorzy po prostu chcieli osiągnąć odpowiedni efekt. Z ładniejszych aren wymienię jedną umieszczoną pod wodą, gdzie za szybami pływają sobie rybki, fajne są też miejscówki w lesie oraz na plaży. Nie zabrakło też ringu otoczonego siatką pod napięciem, metalowej klatki za którą wiwatują ludzie, zamku, pomieszczeń jakiejś korporacji oraz strzelistych skał położonych gdzieś na odludziu.
Jak trzy nowe postacie wpasowują się w nową grę? Całkiem nieźle. Combosy, które można wykonywać przy użyciu walczącej stylem węża Christie są bardzo szybkie i widowiskowe. Dziewczyna wije się, odwraca i atakuje z niezwykłą precyzją. Klasyczne karate Hitomi także nie budzi zastrzeżeń. Silne, sprawnie wykonywane kopniaki ładnie karcą przeciwników - tak jak należałoby się spodziewać po młodocianej mistrzyni. Ostatni w kolejce jest pijany mistrz - Brad. I tu mam pewne zastrzeżenia

- niektóre z ciosów Brada niedokładnie wchodzą w przeciwników - widoczne jest to podczas walki przy ścianie. Poza tym wielu ciosom Wonga towarzyszy całkowity brak dynamiki i szybkości. Ale przeciwnicy po nich padają.
Pozostałe postacie dalej prezentują te same uderzenia i kopnięcia.
W grze, oprócz standardowych opcji są walki tagowe, gdzie wymieniamy się z drugą postacią, tryb Team Battle gdzie zawodnicy walczą po kolei i

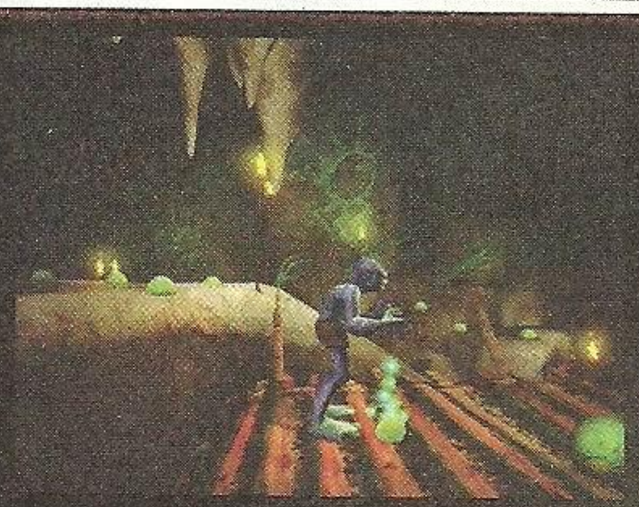


za pokonanego wchodzi następny, tryb Survival, gdzie walczy się jednym zawodnikiem z kolejno wskakującymi na arenę przeciwnikami, fabularyzowany Story Mode z animowanymi końcówkami, Versus Mode do zabawy z kolegą i Time Attack, gdzie klepiemy buzie jak najszybciej...
Z nowości pojawił się rozbudowany tryb sparringowy, w którym trenujemy wszystkie ciosy na żywym przeciwniku.
Ostatni boss to Omega - walka z nim odbywa się na otoczonej szalejącymi płomieniami arenie. Koleś w czasie walki używa miecza o dwóch ostrzach, strzela fireballami i wygląda na to, że kiedy się go przewraca nasza postać także traci energię. Podczas walki z nim kamera ustawia się dosyć dziwny sposób trochę za naszymi plecami. I wcale nie ułatwia to orientacji. Po ukończeniu trybu Story dowolną z postaci i pokonaniu Omegi oglądamy sobie animacje końcowe. Tym razem



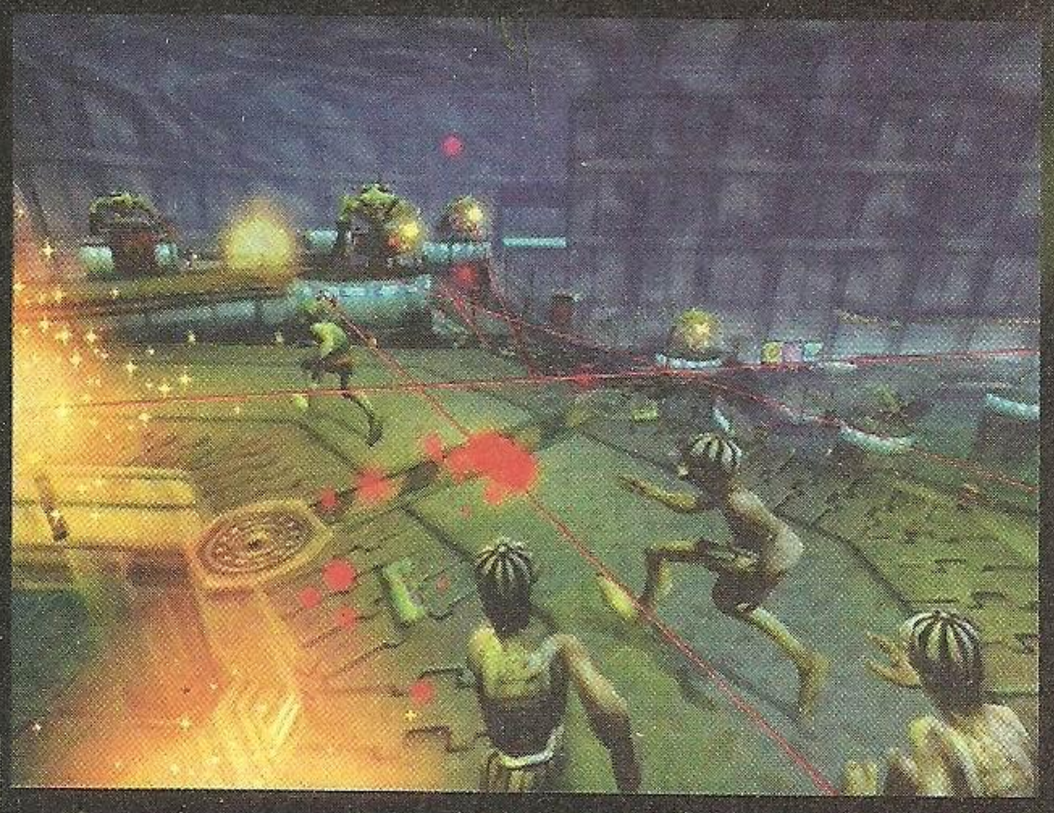
jednak graficy postanowili przekazać w końcówkach jakąś treść, w przeciwieństwie do tego, czym uraczyli nas w DOA2. Szczególnie konkretny jest film Christie - na samym wstępie wita nas goły tyłeczek pani zabójczyni...
Nie najgorzej wypadają nawet kawałki Aerosmith - dźwięki i głosy postaci też są bez zarzutu.
Po pewnym czasie spędzonym z grą mogę stwierdzić jedno - jak na razie pad do Xbox'a nie sprawdził się dla mnie tylko w tej jednej grze. Jakoś nie najlepiej gra mi się na nim w mordobicia. A dokładnie w to jedyne dostępne teraz. Trochę mylą się przyciski i za łatwo jest wcisnąć te dwa - małe, czarny i biały - zamiast czerwonego i żółtego. Pewnie kwestia przyzwyczajenia, ale po kilkunastu godzinach spędzonych z padem wciąż zdarzają mi się pomyłki.

# MUNCH'S ODDYSEE



***Kolejna gra w cyklu stworzonym przez Lorne Lanning to ciekawa bestia. Na pierwszy rzut oka nie sprawia wrażenia tak ambitnej produkcji, na którą była kreowana, ale wystarczy bliżej się jej przyjrzeć, aby odkryć prawdziwą perełkę.***

ABE'S ODDYSEE było pierwszą gra w zakrojonym na pięć epizodów cyklu gier o bohaterach świata Oddworld. Wydana niedługo po niej ABE'S EXXODUS nie była pełnoprawną kontynuację, a niejako historią poboczną. A teraz mamy wreszcie oczekiwaną pełnoprawną drugą część cyklu.
Tym razem historia opowiada o losach ostatniego przedstawiciela rasy gobbitów - Muncha. Istocie morskiej poddanej eksperymentom, w rezultacie których w jej czaszce znalazł się chip pozwalający mu na przejmowanie kontroli nad urządzeniami mechanicznymi. W grze nie zabraknie jednak naszego innego znajomego z Oddworldu - Abe'a. I ten właśnie tandem poprowadzimy aż do celu, jakim jest uratowanie nienarodzonych jeszcze kumpli Muncha - znajdujących się chwilowo pod postacią gabbioru.
Oddworld jest piękny. Jest to niezwykle szczegółowo i starannie przygotowana kraina z własną fauną i florą. Cały ten świat został przemyślany w najdrobniejszych szczegółach i to widać jest na każdym kroku gry. Wszystko - począwszy od charakterystycznej palety kolorów po dźwięki wydawane przez fuzzlesy - jest w tej grze na miejscu. Wspomniane wyżej fuzzlesy to jedna z ras, które ratujemy z łap podłych Vykkersów, podobnie jest też z innymi Mudokonami.
Gra jest zbiorem mniej i bardziej trudnych zagadek, które Abe oraz Munch muszą pokonywać przy swojej wzajemnej współpracy. Munch doskonale daje sobie radę w wodzie, potrafi też szybko jeździć na swoim wózku o skrzypiących kółkach. Munch nie potrafi jednak wysoko skakać, a bez wózka jest niezwykle powolny. Abe daje sobie radę z podnoszeniem małego kumpla, ale zupełnie nie radzi sobie w wodzie. Ponadto Munch potrafi sterować różnymi maszynami i robotami, a Abe - przejmować kontrolę nad innymi rozumnymi istotami. Obydwaj bohaterowie zbierają specjalne grzybki, które pozwalają im na otwieranie zamkniętych drzwi.
W grze istotna role odgrywa dźwięk. Zarówno Abe jak i Munch potrafią wypowiadać proste kwestie, których wysłuchują ich towarzysze. Abe potrafi wzywać do boju swoich kolegów - zwykli Mudokonie nie są co prawda specjalnymi twardzielami, ale już wojownicy z maczugami, albo specjalnymi karabinami potrafią nieźle namieszać w szeregach wroga. Munchowi pomagają z kolei fuzzlesy - małe, pozbawione kończyn futrzane istotki przypominające czapki z wełny, które do walki używają swoich wielkich zębisk. Są to tak urocze stworki i mają tak milutkie, piskliwe głosiki, że trudno nie zakochać się w nich od pierwszego wejrzenia.
Pomyślne odsyłanie do domu uratowanych istot pozwala nam na budowanie wskaźnika Karmy - a ma on wpływ na to, które z trzech możliwych zakończeń obejrzymy pod koniec gry.
W czasie zabawy praktycznie nie trzeba walczyć. Zamiast naszych bohaterów, pomiędzy którymi w dowolnej chwili przełączamy się za pomocą jednego przycisku, do boju puszczamy towarzyszy. Jeżeli jednak chcemy uratować wszystkich - lepiej jest uważać z posyłaniem do boju co bardziej bojowych istotek - w ferworze walki mogą łatwo zginąć.
Śmierć jednego z dwóch bohaterów nie jest żadnym nieszczęściem - łatwo regeneruje się ich

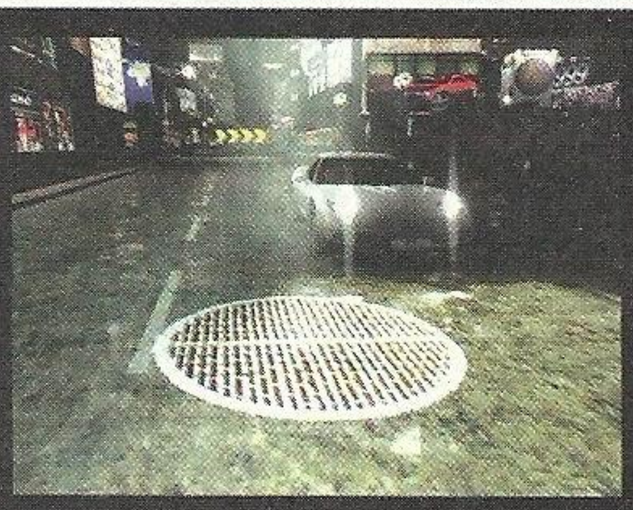


w specjalnych maszynach porozrzucanych po poziomach. W ogóle gra została pomyślana i zaprojektowana tak, żeby siedzący przed telewizorem człowiek nie mógł się zakleszczyć. Owszem - są tu trudne zagadki, ale wszystko da się obejść.
Sterowanie w grze jest proste, a opcji dialogowych nie ma zbyt wielu. Należy przy tym dodać, że odpowiedzi zagadywanych osób są często naprawdę śmieszne. Zwykle do otwarcia drzwi, czy utworzenia przejścia przydaje się pomoc innych Mudokonów - miejsca takie są jednak zaznaczone w grze dosyć wyraźnie. Może na wyrost byłoby powiedzenie, że MUNCH'S ODDYSEE prowadzi gracza za rączkę, ale rzeczywiście na początku nie brakuje tu podpowiedzi i wskazówek. Gra obfituje w bardzo ładne renderowane filmy

świetnie wprowadzające klimat. Udziwniona muzyczka oraz doskonałe głosy postaci w niej występujących też dodają wiele rozgrywce. Pewne zagadki - polegające na manewrowaniu

pomiędzy minami, zabawy z dźwigami i przejmowanie kontroli nad wrogami mogą wydawać się na dłuższą metę trochę nudne, ale pierwsze wrażenie gra robi naprawdę dobre.

# PROJECT GOTHAM



***PROJECT GOTHAM od dawna wzbudzał wielkie emocje, screeny robiły naprawdę ogromne wrażenie i wszyscy maniacy wyścigów z niecierpliwością czekali na tę grę.***

Ja również. I doczekałem się, wreszcie. Pierwsze wrażenie było naprawdę oszałamiające, ale potem przyszło zastanowienie - przecież PG to nic innego, jak METROPLOIS STREET RACER (świetnie znany posiadaczom Dreamcasta) tyle, że zmieniony, odświeżony i podkręcony tak, że pokazuje trochę tej potęgi, którą Xbox ma w środku. Dalej jest trudny jak diabli.
Jednak pod względem grafiki nie jest to wcale jakiś przełom czy rewolucja. Fakt, gra jest przepiękna, płynniutka, nic się nie dorysowuje, widoczność jest naprawdę ogromna. Grafika jest szczegółowa - szczególnie modele pojazdów wyglądają niesamowicie i - co najfajniejsze - ulegają zniszczeniu. Każda większa kolizja zostawia ślady na karoserii, tłuką się reflektory i blacha się gnie. Naprawdę wielką przyjemność sprawia rozwałkowanie sobie nowiutkiego Porszaka, Audi czy innego wartego setki tysięcy złotych wozu (Ferrari, Lotus, Chevrolet, TVR i wiele innych marek). Ale już budynki... (bo przecież jeździmy po miastach - San Francisco, Londyn, Tokio czy Nowy York). Niektóre tekstury, czy efekty oświetlenia nie są najwyższych lotów - znam jedną grę, która jest pod tym względem lepsza. To oczywiście GT3 na PS2. Tak więc porównanie, pod względem graficznym, pierwszego racera na Xbox z najlepszymi wyścigami na PS2 wypada na korzyść GT3. Oczywiście Xbox nie powiedział jeszcze ostatniego słowa (raczej dopiero zaczął coś mruczeć pod nosem) w tej kwestii i zobaczymy jak będą się prezentowały gry za kilka (naście) miesięcy. Jest jednak faktem niepodważalnym, że Xbox ma bardzo duże możliwości. Największe wrażenie zrobiła na mnie opcja nie związana z grafiką, ale z dźwiękiem - w PG jest możliwość stworzenia własnego soundtracku - wystarczy ze swojej płyty CD zgrać utwory ma twardy dysk Xbox'a po uruchomieniu systemu, aby jeździć w takt ulubionych kawałków (można też je mieszać z muzyką z gry). Ale podkład muzyczny PG też jest niezły - grają między innymi Chemical Brothers, L.A Symphony czy Gorillaz... W sumie aż 60 utworów zróżnicowanych gatunkowo z gadającym między nimi DJ'em - to robi wrażenie. Podobnie, jak reszta efektów dźwiękowych (świetny dźwięk silnika).
W PG jest co robić - gra tak jak MSR polega na

zdobywaniu Kudosów, wygrywaniu wyścigów czy innych prób techniczno-zręcznościowych (jazda na czas, najefektowniejszy przejazd, prędkość maksymalna) i odkrywaniu kolejnych samochodów i tras. Cieszy jednak to, że model jazdy uległ znacznej poprawi od czasów MSR - samochody są cięższe, bardziej realistycznie je się prowadzi (choć nadal czuć arcade, bo to w końcu zręcznościówka, a nie symulator). PG jest duży, gra się w niego bardzo przyjemnie, a

pad Xbox'a sprawuje się doskonale - spusty analogowe nie są tak miękkie jak w padzie do DC, co powoduje, że lepiej kontroluje się hamowanie i przyspieszanie. PG jest bardzo udanym wyścigiem. Ma także tryb multi dla maksymalnie czterech graczy.
Jest to tytuł, który może nie jest w stanie konkurować z GT3, ale w swojej kategorii (bardziej rozrywkowych wyścigów) jest obecnie bezkonkurencyjny.

# POZOSTAŁE GRY

***Premierze Xboxa w USA towarzyszyło mnóstwo gier. Ale tylko cztery z nich naprawdę warto kupić bez wachania. Oto - w kilku słowach - reszta. Możecie niektóre znać, część z nich ukazała się już na PS2!***

**TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN**
Wyścigi samochodów terenowych po wielkich, otwartych przestrzeniach. To po prostu Xbox'owa wersja gry znanej z PS2. Niezbyt imponująca graficznie (w porównaniu do PROJECT GOTHAM), ale dość solidna produkcja. No i to bardziej arcade niż symulator. Bez ochów i achów.

**NASCAR THUNDER 2001**
Najpopularniejsze wyścigi samochodowe za oceanem. Amerykanie mogą być zachwyceni, ale nas to nie rusza. Świetna grafika i przyzwoity poziom realizmu, ale jazda w kółko nie jest specjalnie emocjonująca. My wolimy bardziej kręte trasy.

**MADDEN NFL 2002**
To samo co NASCAR - Amerykanie pieją z zachwytu nad tą grą, ale football amerykański nie jest dyscypliną dla Europejczyka. Grafika na dobrym poziomie, ale porównywalna z wersją PS2. Bez rewelacji, choć gdy się człowiek przyłoży, to staje się fajna.

**NFL FEVER 2002**
Kolejny football amerykański (co się dziwić, przecież to premiera w USA). Jedna z najładniejszych gier jakie ukazały się wraz z premierą Xbox'a. No ale to nadal jest football amerykański... Według znawców trochę słabszy od MADDEN NFL 2002.

**CEL DAMAGE**
Gra w stylu TWISTED METAL, ale kreskówkowa w klimacie i zasadach. Stworzona w święcącej tryumfy technologii cel shading. Bardzo ładna i piekielnie trudna. Można zęby połamać i popłakać się ze złości. Nie polecamy.

**DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2**
Dobra, ładna i ogromna gra o harcowaniu na BMX'ach. Ale to w sumie nic nowego, a na dokładkę gra ma nienajlepsze sterowanie. Wprawdzie bez rewelacji, ale to jednak dobrze zrobiona gierka. No i nie pokazuje power'a X'a.

**4X4 EVOLUTION 2**
Gra podobna do TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN. To też są wyścigi samochodów z napędem na wszystkie koła i zacięciem do pokonywania nieprzejezdnych z pozoru dróg. Problemem jest wysoki poziom trudności i to, że jest niezbyt imponująca graficznie.

**TONY HAWK'S PRO SKATER 2X**
Xbox'owa kompilacja pierwszej i drugiej części Tony'ego. Oczywiście to świetna, rewelacyjna gra, ale grafiką zaimponuje tylko graczom, którzy przesiadają się bezpośrednio z PSX'a. TONY 3 na PS2 czy NGC wygląda ładniej i jest po prostu lepszy.

**AIRFORCE DELTA STORM**
Bardzo ładna strzelanina z użyciem najfajniejszych i najlepszych samolotów wojskowych, jakie latają pod niebem Afganistanu. Niestety, tylko „bardzo ładna" gra. Pod względem grywalności ponoć przeciętna. Można popatrzeć, ale nie grać.

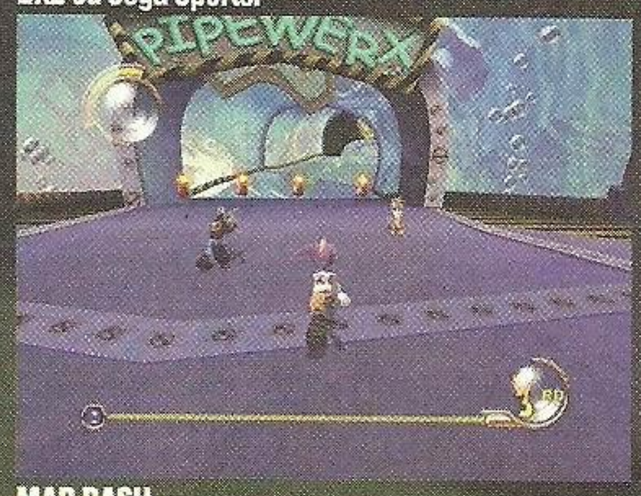
**NHL HITZ 20-02**
Bardzo fajne i ładne zręcznościowe ujęcie hokeja na lodzie. Efektowna i intensywna akcja, ale to tylko i aż arcade - najlepiej sprawdza się w multiplayerze. Samotnie do przejścia w dwa popołudnia. Ale warto pograć, bo daje dużo radochy.

**DARK SUMMIT**
Tytuł jak do eRPeGa, ale to zupełnie coś innego. To jest snowboard'owy platformer. Trochę jak TONY HAWK na śniegu (choć nie tak dobry). Całkiem ładny, fajny i co najważniejsze to naprawdę oryginalne podejście do tematu. Warto spróbować.

**AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING**
Kolejny snowboard. Tym razem podejście bardziej klasyczne, ale za to wykonanie rozbija gałki oczne o kineskop telewizora. Ta gra wygląda po prostu przepięknie i oszałamiająco. Jeżeli lubisz snowboard, to będzie to pozycja absolutnie obowiązkowa.

**SHREK**
Gdyby SHREK na Xbox'a był choć w jednej dziesiątej tak zabawny, jak w kinie to, byłoby super. Ale nie jest. To piękna, naprawdę imponująca graficznie gra, ale zabrakło jej dużej ilości elementów, które uczyniłyby z niej porządnego platformera. Wielka szkoda.

**NBA LIVE 2002**
Wersja Xbox'owa nie zachwyca. To w sumie to samo, co na PS2 - te same problemy, te same błędy. Może wygląda trochę ładniej, ale to i tak nie rekompensuje jej wad. Choć fanom NBA może podobać, to my czekamy na Xbox'ową wersję NBA 2K2 od Sega Sports.

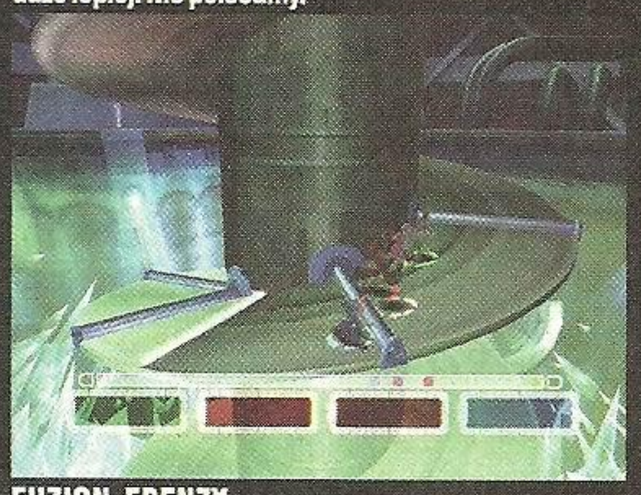



**MAD DASH**
Szalone wyścigi ludzików. Ładne, choć nie wnoszące nic nowego do skostniałego gatunku. Oczywiście najlepiej sprawdzają się w szalonej multiplayerowej potyczce z kilkoma kumplami. Młodszym graczom na pewno się spodoba.

**TRANSWORLD SURF**
Kolejny sport ekstremalny na Xbox'a. Kolejna deska tyle, że wodna. Surfing to niezła zabawa, TWS to chyba pierwszy solidny tytuł o tej tematyce. Sporo miodu i ładne fale ale jeżeli masz wybierać pomiędzy TONY 2X, wybierz Hawka.

**KABUKI WARRIORS**
To jest nawalanka i jednocześnie pierwsza poważna (i to bardzo) wpada wśród gier na Xbox'a. Gra brzydka, z nędznym sterowaniem... Po prostu beznadziejna. Za nic w świecie!

**ARCTIC THUNDER**
Oto szalone wyścigi skuterów śnieżnych - szaleńczo szybkie, niebrzydkie i przeciętne - mogło być dużo, dużo lepiej. Nie polecamy.



**FUZION FRENZY**
Premiera konsoli z czterema portami na pady nie może obejść się bez porządnej party game. No się nie obeszła - gra jest bardzo ładna i oferuje mnóstwo zabawy dla wszystkich w licznych mini-gierkach. FUZION FRENZY to takie MARIO PARTY na Xboxa.

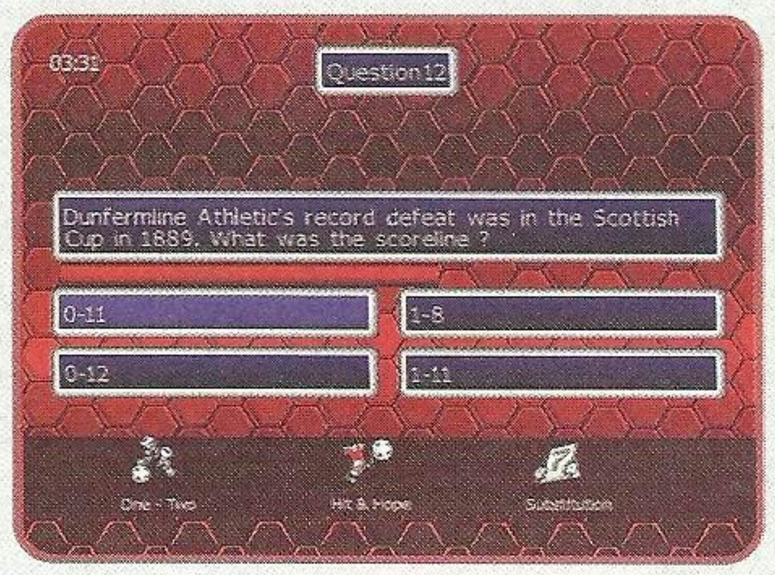
Special Thanks to „Toys R Us" Team at 3330 N.Western Ave. Chicago Il. for taking extra step to help us, so we can get The Box early enough to issue this report before Christmas. This dedicated people are Mary Casey - Store Director, Dale Wescot - Assistant Store Director, Joycelyn Kelly - Manager, and Marco Fernandez -R-Zone Associate. Great Job! Dziękujemy również Ewie S. i Robertowi z Chicago za pomoc w szybkim zdobyciu Xboxa, który na terenie całego USA jest nadal rarytasem.

# RECENZJE

**Zapoznaliście się już ze strasznym Xboxem, który zawita do Europy już w marcu. Teraz jednak wracamy na ziemię i zajmujemy się grami już dostępnymi. PRO EVOLUTION SOCCER jest cudowny! Jest też sporo innych tytułów, z którymi warto się zaprzyjaźnić. A na PSXa w tym miesiącu naprawdę fajne są tylko Potter i Kirikou...**

## Championship Maganer Quiz

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Eidos
- **Ocena:** 6/10




**Milionerzy, tylko o piłce nożnej - tak w skrócie można opisać CMQ. Całkiem fajna zabawa. Tylko, że przeciętny Polak odpowie może na jedno z kilkudziesięciu pytań.**

W naszym kraju grać w CMQ zechcą tylko i wyłącznie najbardziej zajadli fani futbolu z wysp brytyjskich. A to dlatego, że znakomita większość pytań kręci się wokół piłki nożnej na wyspach i to na wszystkich poziomach rozgrywek. Nie sądzę, żeby znalazł by się u nas w kraju ktoś kto odpowiedziałby na pytanie: który z zespołów spadł do trzeciej ligi: A, B, C, D (wszystkie nazwy - pierwsze słyszę) w roku VXYZ (jakieś 20 lat temu). Zdarzają się wprawdzie łatwiejsze pytania - o króla strzelców Premiership w sezonie 1999-2000 (Kevin Philips), czy inne względnie łatwe, ale to rzadkość. Podstawą gry są „mecze". Wybieramy zespoły i zaczynamy. Zadaniem jest strzelenie bramki - podajemy piłkę do zawodnika, a pod nim kryje się pytanie z jednej z wielu kategorii (Transfery, Gole, Puchary itd. itp.). Odpowiadamy poprawnie - gramy dalej i kierujemy się w stronę bramki. Odpowiadamy źle - przeciwnik przejmuje piłkę. Gdy gramy z konsolą, to musimy odpowiedzieć na pytanie aby odebrać piłkę. To w sumie tyle - quiz fajny, ale tylko dla maniaków, lub dla tych, co chcą maniakami zostać. **[Marcellus]**

## Seasame Street Sports

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** NewKidCo
- **Ocena:** 2/10

**Oto kolejna gra dla dzieci. Oto kolejna słaba gra dla dzieci. Oto kolejna bardzo słaba gra dla dzieci.**

- Aż śmiać mi się chce, jak słyszę zajawkę NewKidCo - New generation games, for the New generation kids, czyli gry nowej generacji, dla dzieci nowej generacji. Jakie są więc dzieci nowej generacji? Możemy się dowiedzieć obserwując grę. Po pierwsze i najważniejsze - nic nie widzą. Gra jest tak potwornie brzydka i chropowata, że słów brak. Piksele większe od mojej głowy - a nie mam najmniejszej głowy. To jeszcze nic. Otoczenie wygląda jakby ktoś je zjadł i zwymiotował. Wszystko wszędzie. Trawnik, który nagle staje się ścianą domu, ściana domu, która nagle staje się niebem, niebo, które zjeżdża pod most i staje się rzeką. Dzieci nowej generacji jadą cały czas na jakichś psychotropach, bo nie przeszkadza im, że otoczenie wierci się, jak w pralce. Dzieci nowej generacji bawią się bezstresowo. Nie musisz znać zasad, żeby dobrze się bawić. Po prostu bądź sobą. Ruszaj joypadem, na pewno coś osiągniesz. W grze jest sześć dyscyplin podwórkowych do opanowania - od jazdy na rolkach, po pływanie i jazdę na rowerku. Niestety - nie wiem na czym polega gra, gdyż nie udało mi się przegrać, ani wygrać, ani zginąć... Jeździłem sobie, pływałem, jakieś przeszkody były na drodze, omijałem, a potem nawet i nie - żadnej różnicy. Dzieci nowej generacji mają z mózgu gąbkę i ta gąbka wchłonie wszystko, byle dziecka nie denerwować. Więc i Wam radzę - bez nerwów przejdźcie obok tej gry i idźcie spokojnie dalej. **[Grabarz]**

## POWER RANGERS Time Force

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 2/10

**Proszę bardzo, a teraz Jasio opowie nam o grze POWER RANGERS: TIME FORCE.**

A więc gra POWER RANGERS: TIME FORCE jest bardzo fajna, gdyż są w niej fajne kanciaste ludziki, znaczy Power Rangers. I oni chodzą po różnych brzydkich jak pryszcz na tyłku poziomach, kanciastych z pływającymi teksturami. I jak chodzą, to skaczą i się biją. Ale biją się zawsze tak, że nie wiesz w którą stronę i właściwie trzeba walić na ślepo. W ogóle, to jest taki scenariusz w POWER RANGERS: TIME FORCE, że ich to przeniosło w przeszłość. I oni podróżują po Egipcie i Rzymie Starożytnym, ale w tych ich wdziankach nikt nie zwraca na nich uwagi. A jeszcze chciałem powiedzieć, że poziomy są tak zaprojektowane, jak dla dwulatków z poważną wadą wzroku. Bo wszystko jest jakieś mętne, nic nie widać, a jak wielka kula kamienna wytacza się z groty, to ta grota, to jest taka wielka czarna kropka na tle trawnika. W ogóle, to polecam tę grę wszystkim dzieciom, bo jeśli wasze życie jest proste, wesołe i cieszycie się, bo niedługo gwiazdka, to zapuście sobie POWER RANGERS: TIME FORCE i zaraz życie was walnie obuchem w głowę. Przypomni się Wam, że wszędzie czyhają na was bandyci i złodzieje, którzy tylko czekają aż dacie się złapać na grę POWER RANGERS: TIME FORCE na przykład. A jeszcze polecam tę grę tym, którzy twierdzą, że nie umieją rysować i tym, którzy uważają, że ich dziewczyna dziwnie rusza pupą - Rangersi ruszają tak, jakby mieli dyskopatie od trzech pokoleń. Dziękuję, skończyłem. Ocena bardzo dobra, jaką otrzymałem, zmotywuje mnie do dalszej wytężonej pracy. **[Jaś Grabarz]**

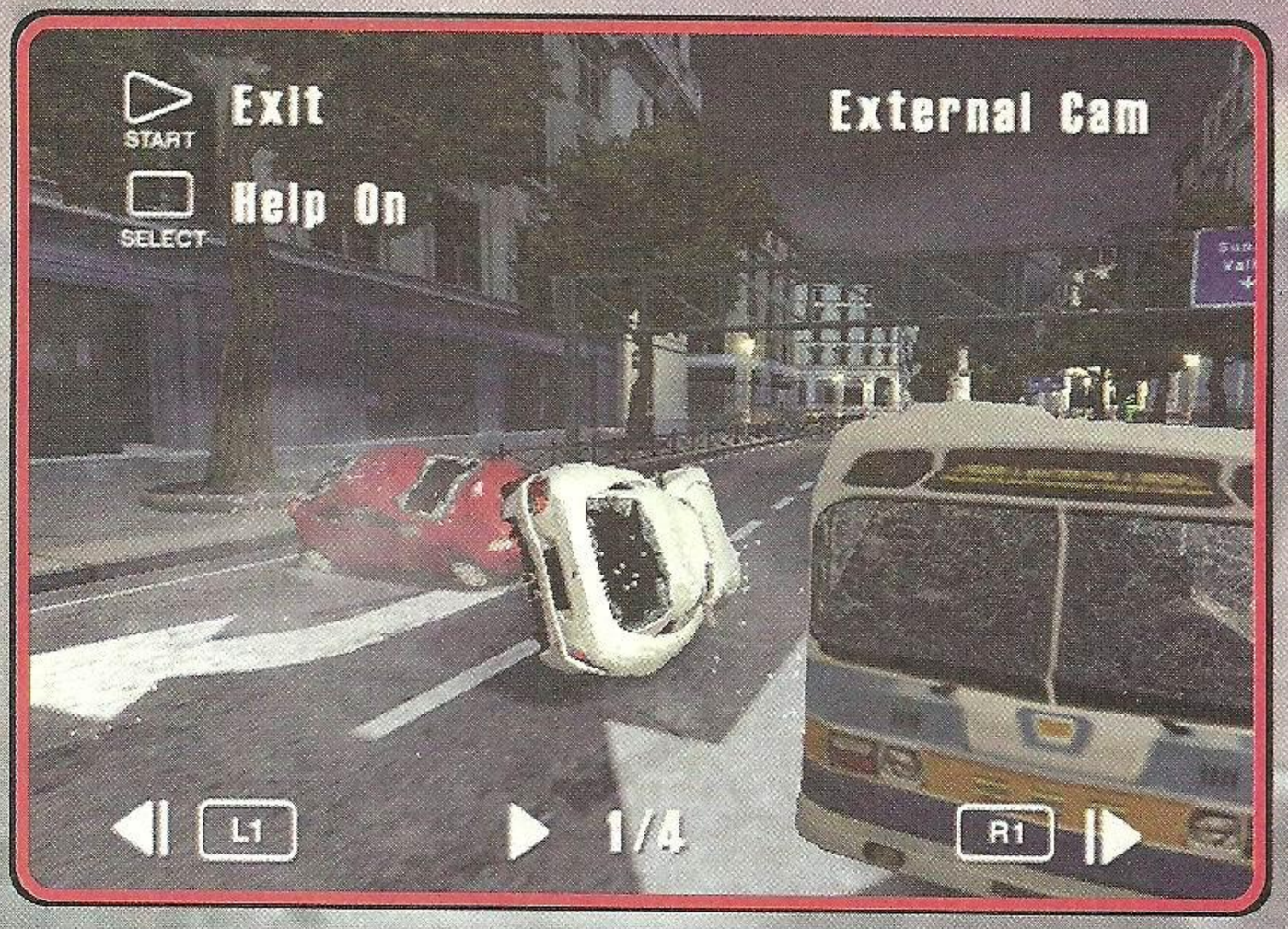
## RTL SKI Jumping 2002

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** RTL
- **Ocena:** 5/10

**Skoki narciarskie zrobiły się ostatnio tak popularne, że muszą zacząć powstawać o nich dobre i bardzo dobre gry. Wprawdzie jeszcze nie tym razem, ale może kiedyś...**

Gdy wziąłem płytkę z RTL SKI JUMPING 2002 do ręki to pomyślałem, że nareszcie będę mógł poskakać sobie jak Adam Małysz, albo Martin Schmitt (którego twarz zdobi tę grę). Po odpaleniu okazało się, że aż tak dobrze to nie będzie. Nie odkryłem sposobu na to, by poskakać sobie gwiazdami tego sportu (wszyscy są obecni, ale tylko Schmitt ma prawdziwe nazwisko, a Małysz to Małyski) Ale będzie nieźle. RTL SKI JUMPING mimo swej prostoty i siermiężnego wykonania oferuje całkiem sporo graczom spragnionym takiej rozrywki. A spragnionym z całą pewnością, bo przecież sukcesy Adama Małysza wszystkim nam działają na wyobraźnię i każdy by chciał przez chwilę polatać. Niestety - same skoki nie są zbyt dobrze przedstawione, kiepska jest animacja, a sterowanie takie sobie, (choć na bezrybiu i rak ryba...). Największą zabawą jest takie ustalanie mieszanki wosku do nart, aby jak najbardziej pasował do warunków na skoczni. Wszystko to w trybie kariery - możemy trenować swojego skoczka, kupować mu lepszy sprzęt i ustalać mieszankę wosku na następne zawody. W pozostałych trybach gry mieszanka dobierana jest automatycznie przez konsolę. W grze możemy stworzyć swojego własnego zawodnika i wystawiać go do turniejów.

Podsumowując - RSJ2002 jest produktem dość (a nawet bardzo) słabo wykonanym, ale pomimo tego wciąga niesamowicie... Nawet nie wiem, jak to się stało, ale spędziłem przy niej wiele całkiem miłych godzin. **[Marcellus]**



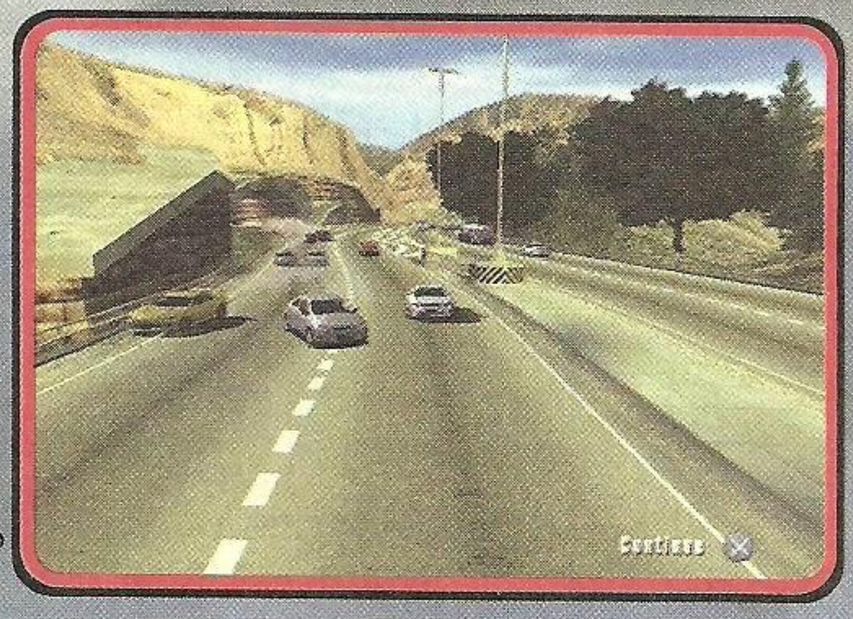

# BURNOUT

***Pomyślcie przez chwilę o zapachu palonej gumy, pisku opon, jęku torturowanego metalu i brzęku tłuczonego szkła. Wyobraziliście już sobie... Witamy w BURNOUT!***

Odpowiedź na pytanie o prostą, bezstresową i niezwykle emocjonującą rozrywkę z samochodami w roli głównej brzmi od teraz - BURNOUT. Panowie z Criterion Games dali już nam przepiękne AIRBLADE na PS2, a wcześniej stworzyli TRICKYSTYLE na DC. Obie te gry traktują o jeździe (a raczej lataniu) na desce, więc skąd ta nagła zmiana na cztery kółka i półtorej tony stali twardo przylegającej do gruntu? Nie wiem, nie obchodzi mnie to. Za to obchodzi mnie (i Was zapewne też), że w przypadku BURNOUT sprawili się rewelacyjnie - gra jest naprawdę świetna. Nie rewolucyjna, choć kilka niezłych patentów się w niej znalazło. BURNOUT to, po prostu, solidny kawał arcade'owego racera. Naprawdę mocna jazda.

Cała gra jest prosta jak konstrukcja cepa. Wyścig od punktu A do B z checkpointami na drodze i czterema przeciwnikami. Niby nic niezwykłego... Ale podobno najprostsze rozwiązania są najlepsze. Liczy się jeszcze dobre wykonanie i szczypta tego „czegoś", co pozwala od razu poznać, że gra jest miodna do bólu. W przypadku BURNOUT tym czymś jest adrenalina, która wydziela się podczas niesamowicie szybkiej jazdy. A na dokładkę programiści zastosowali sprytny sposób na to, żebyśmy jechali tak szybko, szaleńczo i niebezpiecznie, jak to tylko jest możliwe. Tym sposobem jest nabijanie sobie paska turbo - każde minięcie o włos innego pojazdu, długa jazda pod prąd czy efektowny poślizg jest nagradzany punktami i zapełnieniem się części paska. Jak już go zapełnimy, możemy odpalić turbo, a wtedy to już jest jazda bez trzymanki - o ile wcześniej szybkość była szaleńcza to teraz jest nie do opisania. Ale nie ma łatwo - akcja jest tak szybka, że nie nadążamy z reakcjami, a wtedy dochodzi do tego, co w tej grze jest dopracowane do perfekcji, czyli do wypadku. Wypadku przez duże W, a nawet przez Y, P, A, D i K, a także przez U. Coś przepięknego - fizyka jest nienagannie odwzorowana, dźwięk także, a kamera stara się pokazać każdy nasz wypadek z jak najlepszych ujęć - rewelacja. Ale każda kolizja to strata kilku cennych sekund i części nabitego już paska turbo - nic to, czas można nadrobić, pasek turbo także...

Wyścig w BURNOUT bez wypadku jest wyścigiem straconym (a raczej niemożliwym) - zresztą programiści stworzyli nawet ranking Biggest Crashes (zajęcie pierwszego miejsca wymaga trochę roboty, ale daje mnóstwo radochy), w którym zapisywane są nasze najlepsze kolizje - a tak! Bo zapomniałem napisać, że każda stłuczka jest wyceniana w tysiącach dolarów. Najlepsze kraksy można sobie zachować na karcie pamięci i potem pokazywać kolegom. Niektóre są lepsze, niż te oglądane w filmach akcji! Jak programiści to zrobili? Nie wiem, ale chwała im za to. Wszystko to powoduje, że w BURNOUT cały czas balansujemy pomiędzy chęcią wykonania takiego karambolu jakiego świat nie widział, a koniecznością wygania kolejnego wyścigu. Ciężki wybór...



BURNOUT nie jest może najładniejszą grą wyścigową na PS2. Daleko mu do GT3, czy też recenzowanego przeze mnie w tym numerze WRC. Ale i tak jest niezły - przede wszystkim piekielnie szybki i płynny - animacja nie spada poniżej 50 klatek na sekundę. Może dlatego BURNOUT nie jest wyposażony w bardziej szczegółową grafikę? Na szczęście tych szczegółów wystarczyło na to, aby świetnie oddać efekty naszych poczynań - zniszczenia na samochodzie są bardzo, ale to bardzo widoczne i wyglądają naprawdę realistycznie. No i fajny efekt daje zastosowanie rozmycia obrazu w powtórkach z wypadków. A wracając do niezbyt szczegółowego odwzorowania otoczenia... A zresztą... Nieważne - przy tych prędkościach nie ma czasu na zwracanie uwagi na takie szczegóły jak flickering i brak antyaliasingu czy ziarnistość grafiki. To są nieistotne pierdółki. Liczy się tylko szybkość i adrenalina, a tej w BURNOUT nie brakuje. Dźwięk też się liczy, ale w przypadku BURNOUT tylko jedna część przypadła mi do gustu. Soundtrack trochę szwankuje (przydałoby się coś mocniejszego i ostrzejszego) ale za to odgłosy kolizji, dźwięk silnika i tym podobne są dopracowane po prostu rewelacyjnie! Fajny jest moment gdy mijasz jakiś samochód jadący z przeciwka o milimetry, a za tobą jedzie przeciwnik - po chwili słyszysz stłumiony odgłos kraksy, a na twarzy wykwita uśmiech zadowolenia - coś rewelacyjnego.

BURNOUT to prosta i niezwykle rajcowna gra - siadasz i grasz, grasz, grasz i nie możesz przestać. Ma proste i dokładne sterowanie, długie i ciekawe trasy. Ruch uliczny, który potrafi bardzo utrudnić jazdę oraz kilka samochodów różniących się łatwością prowadzenia i hektolitry miodu. Na dokładkę nawet jak przegrywamy, to i tak się cieszymy bo najczęściej dzieje się tak po jakiejś niezłej kraksie. Uzależniająca.

**Marcellus**

PlayStation 2

**8**

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

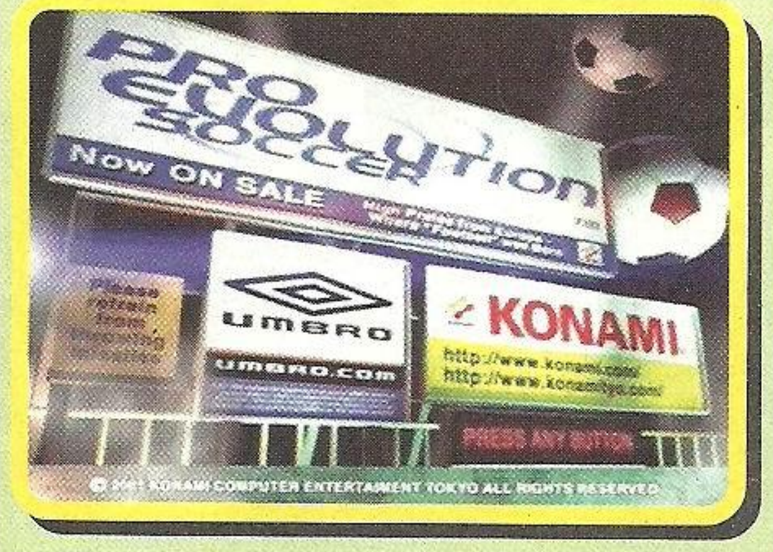
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Criterion
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2
Mem Card 8Mb

# Pro Evolution Soccer

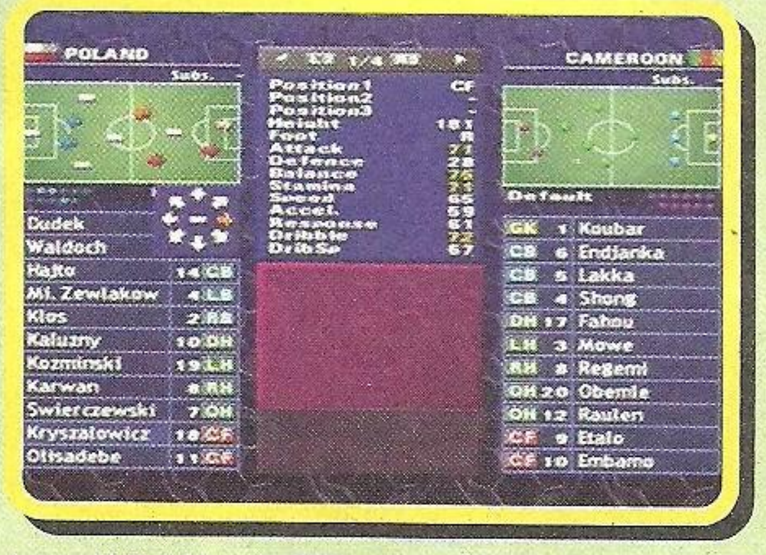
*txt: Marcellus!*

**Ostatnie dni przed ukazaniem się PES były dla mnie prawdziwym koszmarem. Każda chwila, która dzieliła mnie od spotkania z najlepszą z gier wlokła się niemiłosiernie. Nawet minuta wydawała się być godziną, czasami nawet dobą... Na szczęście to wszystko już minęło. Teraz czas odmierzają mi kolejne rozegrane mecze i nic innego już się nie liczy!**

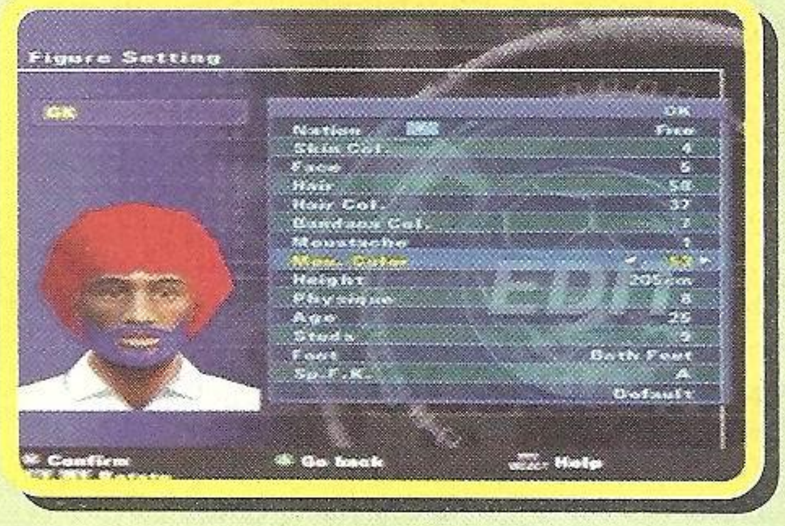



***Podczas drogi do domu, gdzie czekało mnie pierwsze spotkanie z grą, przez głowę przelatywały mi różne myśli i odczucia. Raz byłem w stanie euforii i aż mnie w dołku ściskało z niecierpliwości i podniecenia, by chwile potem ogarnęły mnie (jakże głupie, gdy spoglądam na ten moment z dalszej perspektywy), obawy, że coś z tą grą będzie nie tak. Że efekt pracy programistów z Konami nie sprosta wymaganiom, nadziejom i marzeniom.***

Na szczęście do domu nie miałem zbyt daleko. Wpadłem jak burza do chaty, rzuciłem wszystkie graty na podłogę i drżącymi z niecierpliwości łapkami wsadziłem grę do konsoli. Kiedy zobaczyłem, jak zawsze świetne (tym razem trochę bardziej romantyczne), intro - wszelkie myśli uciekły, a została czysta chęć grania, grania i grania w nieskończoność. Mijała godzina za godziną, a ja nadal nie mogłem, nawet na chwilę, oderwać się od pada. PES zawładnął mną doszczętnie... Czy PES jest idealną piłeczką? To trudne pytanie, a odpowiedź będzie trochę wykrętna, bo dwojaka. Po pierwsze - tak! Dlaczego? Ponieważ w tym momencie nie ma żadnej (ŻADNEJ!) innej gry, która dorównywałaby mu choć w niewielkim stopniu. FIFA to inna bajka - zabawa z piłką, a TIF - choć fajny - właśnie poszedł w odstawkę i na powrót do konsoli nie ma szans. Po drugie - nie! Dlaczego? Bo programiści z Konami nadal szukają sposobu na perfekcyjne przedstawienie futbolu i każda z kolejnych gier spod znaku EVOLUTION powinna być (i jak sądzę będzie) jeszcze lepsza.
To, co będzie, zostawmy w rękach mistrzów z Konami Tokyo. Skupmy się więc na tym, co jest. Znajdziecie tu taką masę nowości, że aż ciężko to wszystko ogarnąć. Da się oczywiście grać nie korzystając z usprawnień, jakie wprowadzili twórcy PES, ale jest to marnowanie olbrzymiego potencjału, jaki kryje się w nowych zagraniach.
Zacznijmy od menu i opcji. Tu każdy, kto grał w poprzednie części poczuje się jak u siebie w domu, nic się prawie nie zmieniło - przejrzystość i skromność. W PES znajdziemy 69 reprezentacji narodowych (plus ukryte zespoły) i 32 zespoły klubowe z Europy i




Ameryki Płd. Licencja FIFPro jest widoczna, ale (niestety!) tylko w niektórych zespołach (głównie europejskich). Zawodnicy Argentyny czy Brazylii mają zniekształcone nazwiska. Doszła też olbrzymia liczba nowych parametrów dla graczy i dodatkowe atrybuty - ale na ich opis nie starczy mi miejsca, zajmiemy się nimi w najbliższych miesiącach w ISS Party.
Oczywiście nadal możemy grać mecze pokazowe, różnorakie puchary, ligę, i potrenować. A na treningu - to, co zwykle. Ale jest jedna nowość - możliwość obejrzenia, jak wyglądają poszczególne zagrania (krótkie filmiki szkoleniowe). Niby mała rzecz, a cieszy.
Tryb Master League został ulepszony i pogorszony zarazem. Zmiana na lepsze nie jest może wielka, ale dość istotna - teraz, gdy kupujemy zawodnika, to potem musimy mu „płacić". Każdy z zawodników oprócz stałej ceny, którą płacimy przy kupnie, kosztuje od kilku do kilkunastu punktów w sezonie. Jeżeli nie damy rady opłacić wszystkich, to ci, dla których punktów zabrakło, odejdą. Na gorsze zmieniło się to, że teraz bez względu na jakim poziomie trudności gramy, dostajemy tyle samo punktów za zwycięstwa. Trochę odbiera to radość z wygrywania meczów na najwyższym poziomie. A jeśli jesteśmy przy trudności gry, doszły dwa nowe poziomy (teraz oznaczane gwiazdkami). Pięć gwiazdek to poziom trudniejszy niż Hard w ISS1 i ISS2. Jeżeli od niego chcecie zacząć, to raczej odradzam. Oglądanie, jak konsola gra z nami w dziada nie należy do przyjemnych rzeczy. Jedna gwiazdka to coś dla początkujących - przeciwnik nie stara się zbytnio przeszkadzać, a bramki zdobywa się bardzo łatwo. Reszta poziomów odpowiada mniej więcej tym znanym z ISS'a.
Następną rzeczą jest sterowanie - tu zaszły największe, powiedziałbym nawet, że dość rewolucyjne, zmiany. Pierwsza i największa zmiana to możliwość wykonywania podań prawą gałką analogową - jest też możliwość przydzielenia paska siły do tych podań. Fajna sprawa, ale doświadczonym graczom trudno się będzie przestawić. Kolejną nowością są rodzaje poruszania się - dwa znane z ISS'a (normalnie i bardzo szybko) i dwa nowe: bardzo powoli, ale ze świetnym panowaniem nad piłką i szybko, z niezłą kontrolą nad piłką i możliwością wykonywania odejścia w bok (biegnąc na wprost wciskamy jeden z kierunków na boki, a zawodnik wykonuje krótkie odejście



w daną [ML1][ML2]stronę - bardzo przydatne). Nowych sposobów wykonywania długich podań jest aż pięć (od ISS'owego, do manualnego z dośrodkowaniami wykonywanymi przez wciśnięcie L1+O), ale nie będę się tu nad nimi rozpisywał - wyjaśnienie znajdziecie w jednym z najbliższych wydań ISS Party.

Ostatnią, ale już niewielką zmianą, jest powrót strzału lobem wykonywanego tak, jak w pierwszym IeSeSie (dwa razy strzał) i dodanie strzału lobem w sytuacji, gdy naciągniemy pasek strzału, a potem wciśniemy R1.

Na koniec zostawiam coś, co bardzo zmieniło tę grę - poprawione 1-2.

Nie jest już automatyczne! To odmieniło oblicze PES i uelastyczniło rozgrywkę (po zagraniu pierwszej części 1-2 nie trzeba piłki oddawać, można ją zatrzymać, podać do kogoś innego lub oddać podającemu). To naprawdę kolosalna różnica. Ale to tylko najważniejsze ze zmian, o reszcie opowiem innym razem.

PES nie zawiódł mnie swoim wyglądem, prawdę mówiąc to FIFA (uważana powszechnie za najładniejszą piłkę nożną) może iść do lasu na ryby. To oczywiście moje subiektywne zdanie i nie musicie się z nim zgadzać. Jednak ja uważam, że pod względem animacji, oraz eleganckiego i realistycznego wyglądu, to właśnie PES dzierży palmę pierwszeństwa. Gra jest ultrapłynna - zero zwolnień, a animacja zawodników to prawdziwe cudo. Popatrzcie na nich, a zobaczycie prawdziwych piłkarzy biegających po boisku. Mogliby być trochę mniej plastikowi, ale i tak w porównaniu z „zombiakami" z FIFA wyglądają świetnie.

Stadiony są bardzo ładne, a czasami nawet piękne (widok na skąpane w słońcu łuki na stadionie Monte Carlo to poezja). Na trybunach widać płonące świece dymne. Jeżeli gramy w słońcu, to trybuny rzucają cień na płytę stadionu. Czasami pada deszcz...

Kolejna nowość - można popatrzeć sobie na najciekawsze wydarzenia w przerwie meczu i po jego zakończeniu. Bardzo fajna sprawa.

Teraz przechodzimy do tego, co zawsze było piętą achillesową serii IeSeS - komentarz. No cóż... Jest skopany na maksa. Kolesie gadają straszne bzdury, bez sensu, ładu i składu, a na dokładkę „zasypiają" i zdarza im się nie trafić z okrzykiem „Gol" w odpowiedni moment. Taki już najwyraźniej urok tej serii. Reszta dźwięków jest bez zarzutu, ale nie zmieniła się zbytnio od czasów ISS2.

O miodności PES można by pisać poematy. Ta gra to futbol i każdy, kto kocha tę dyscyplinę sportu od razu pozna, że to, co widzi na ekranie jest najwyższej próby. Nie ma ściemy! To jest piłka nożna w najczystszej postaci. Zawodnicy po prostu grają i grają pięknie! Wrzutki na pole karne, długie podania, kiwki, przyjęcia na klatę, błędy, faule - no po prostu wszystko, co sobie zamarzycie (na szczęście bez sterydów, bójek na trybunach i plucia na przeciwników). PES powinno otrzymać nagrodę Fair Play. Dobierzcie się w ośmiu, zrzućcie się na dwa multitapy i grajcie czterech na czterech - mówię Wam, to jest potęga! Grając sami, nigdy nie zrobicie takich akcji, jakie można wykonać grając z kumplami w jednej drużynie. Nie mówiąc już o satysfakcji z celnego podania zakończonego bramką lub z wykorzystania sytuacji po podaniu od kumpla - piękna, niepowtarzalna rzecz.

W PES nie można nie grać! W PES trzeba grać! Bo to jest najbardziej hardkorowy symulator piłki nożnej, jaki dotychczas powstał! Tu cały czas jest walka, napięcie, emocje. Atmosfera jest naładowana jak podczas burzy, radość ze strzelonej bramki jest szczera, a złość po straconej ogromna. Piłka nożna! PES!

Ale pamiętajcie! To nie jest gra dla kogoś, kto chce łatwo i bezboleśnie wygrywać mecze, strzelając masę bramek z przewrotki i dryblując z jednego końca boiska na drugi. Tu na każdą bramkę trzeba ciężko zapracować, a każda niewykorzystana sytuacja może przesądzić o wyniku meczu - realizm, realizm, PES!

**Marcellus**

PlayStation 2

10

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 6

MIÓD

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

## FROGGER the great quest

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Hasbro
- **Ocena:** 4/10

**Dobra - teraz uwaga. FROGGER: THE GREAT QUEST, kolejne wejście żabusia, który tym razem podróżuje w poszukiwaniu księżniczki swoich marzeń.**

O, rajku. Frogger usłyszał, że kiedyś zdarzyła się taka historia: pewien koleś znalazł żabkę, tulił się do niej, a w końcu pocałował. Co się okazało? Otóż wyszło na jaw, że żabka była zaklętą królewną i przybrała w efekcie buziaka swą piękną, ludzką postać. Frogger nie mógł czekać dłużej - musiał ruszyć w podróż, która - jak się okazało - trwać miała jakieś... cztery godziny. Tyle dokładnie zajmie nam przejście całej gry. Niestety - nawet te cztery godziny nie są warte naszego siedzenia. FROGGER: THE GREAT QUEST, to platformerek. Rabuś skacze, pływa, pluje (nawet ogniem) i na tym spełzają mu całe dnie. Dlaczego w żabusia grać się nie da? Bo graficznie jest na poziomie PSXa. Wielkie piksele, koszmarnie kanciaste bryły, sztuczne ruchy rabusia, gołe, jak plaża w Chałupach, poziomy. Kamera zawsze ustawi się tak, że nie widać, gdzie masz skoczyć, a do tego wszystkiego chrupie jeszcze grafika. Nie wiem co dobrego powiedzieć o tej grze? Grafika kuleje do tego stopnia, że często nawet nie widać, gdzie można wejść, a gdzie nie. Pomimo usilnych prób autorów, nad stworzeniem ciekawego, złożonego świata z fantastycznymi elementami, FROGGER: THE GREAT QUEST pozostaje grą mizerniutką, więc z czystym sumieniem możecie o niej zapomnieć. Raz, dwa trzy - prask! I już nikt nie pamięta. **[Grabarz]**

## Namco Museum

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Namco
- **Ocena:** 1/10

**Co za cierpliwa rubryka... Panie i Panowie, Proszę Państwa... NAMCO MUSEUM!**

Oto, co mamy w NAMCO MUSEUM na Playstation2 w tej cudownej... khem... składance. DIG DUG - gra logiczno zręcznościowa o kopiący doły ludziku. Koszmar, nuda, nic nie widać. Druga część wymienionej gry - i to samo można powiedzieć. GALAGA - strzelanka kosmiczna. Na czarnej, podziurkowanej kratce kłębią się jakieś robaki. Ha! Są to oczywiście nasze pojazdy kosmiczne i przeciwnicy, których możemy strącać. Żenada. GALAXIAN - hmmm... Podobne do GALAGA, ale brzydsze, nudniejsze i z koszmarnym dźwiękiem. POLE POSITION - wyścigi Formuły Pierwszej, które pociągnie nawet telefon komórkowy poprzedniej generacji. Słabizna. A na deserem PAC MAN i MISS PAC MAN, czyli żółte kółeczko w pogoni za kropkami. Granie w POLE POSITION na joypadzie analogowym, zważywszy na fakt, że samochody w tej grze nawet się nie ślizgają, mija się absolutnie z celem. Do tego jeszcze Namco wybrało gry, które jakoś zupełnie nie dają w siebie dłużej pograć. Znam stosy tytułów tej firmy, w które pograłbym dla zabawy, nawet z lichą grafiką. Ale to? Nie wiem. I wybór nietrafny i wykonanie potworne. Niedawno mieliśmy to samo na Dreamcasta, teraz PS2 - nudzą się tam, czy jak? Za SOUL CALIBURA 2 się weźcie wreszcie! **[Grabarz]**

## STUNT GP

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Virgin
- **Ocena:** 5/10

**Nienawidzę gier, które z początku wyglądają na ciekawe i fajne.**

STUNT GP na pierwszy rzut oka wygląda fajnie. Zacznijmy od tego, że graficznie jest zaskakująco ciekawa. Mnóstwo w niej czerwieni, zabawkowych elementów, a do tego wszystkiego kaskaderki posmaczek. Bo podczas wyścigów liczy się nie tylko miejsce na mecie, ale także liczba i jakość wykonanych sztuczek kaskaderskich. Zresztą autorzy zadbali o to, by ułatwić nam zabawę - tory pełne są skoczni, serpentyn i skrótów, które aż proszą się o wykorzystanie. Można więc okręcać się wokół własnej osi, można wyskakiwać w powietrze i kręcić piruety. W opcji wyścigów tak właśnie wygląda zabawa. Jeśli zaś wybierzemy opcję tricków, nasz samochodzik znajdzie się w wielkiej „wannie", gdzie będzie się można rozpędzić i wyfiknąć w powietrze, celem zadziwienia publiczności. Niestety - całą tę zabawę psuje ustawienie kamery. Nigdy nie widać trasy dalej, niż na kilka metrów przed pojazdem. Nie mówię już, co się dzieje w opcji kaskaderskiej - wannę widać głównie za samochodem, a nie przed nim. Nie wiesz więc, gdzie skręcić, żeby było fajnie, tylko jedziesz przed siebie, mijasz wybrane przez siebie miejsce, zapamiętujesz, gdzie jest i wracasz na oślep. Bue. Szkoda - było tak blisko. Teraz mogę jedynie podrzucić piątkę, za usilne próby i tak prosty błąd. Tester go nie wykazał? **[Grabarz]**

## V.I.P.

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Ocena:** 1/10

**Był piękny wczesnozimowy poranek, a ja pokrzepiony mocą porannej kawy zasiadłem wygodnie przed telewizorem i wsunąłem płytkę z grą V.I.P. do wysłużonej konsoli.**

Minęło kilkanaście minut, podczas których wpatrywałem się w ekran z autentycznym przerażeniem. Na mym przyzwyczajonym do wszelkiego rodzaju konsolowych okropieństw obliczu zagościł grymas strachu... W obawie o swe gałki oczne (które ani chybi pękłyby od kolejnej dawki V.I.P.), odwróciłem oblicze i poczłapałem do komputera by napisać pieśń pochwalną na temat tej gry.

Mamy oto Pam, która próbuje gdzieś się dostać i jej koleżankę wspierającą ją w tym dziele. Pam ubrana jest wyjściowo - szpilki, torebka, upięte włosy. Koleżanka zaś wyczynowo - w obcisły kombinezonik. I ma spluwę. Gra wygląda tak: na ekran wbiega Pam i atakujący ją złoczyńcy. Pojawia się kombinacja przycisków, jaką gracz ma wystukać - na przykład lewo, prawo, X. Po szybkim wciśnięciu Pam odpala szalenie efektownie waląc torebką złych panów i biegnie dalej. Po chwili kierujemy koleżanką Pam, która kryjąc się tu i ówdzie strzela z pistoletu. Ustawiamy celownik i wciskamy X. Po chwili znów Pam, potem znów koleżanka...

Grafika to koszmar, animacji praktycznie nie ma, a renderowane filmy między poziomami przypominają początki PlayStation. Miodu nie ma tu żadnego, nawet śladu.

To, co ostatnio dzieje się z PSOne to już jest po prostu zgroza. Proces zatwierdzania gier na tę konsolę przez Sony to jakaś kosmiczna bujda, fikcja, mit. Gry shareware na PC są autentycznie lepsze od stosów crapów, jakie od kilku miesięcy nieustannie wylewają się szerokim strumieniem, a za które producenci żądają pieniędzy. Buuuuurp! [Gulash]

## Cabela's Big Game Hunter Ultimate Challenge

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Activision
- **Ocena:** 5/10

**Jakoś tak się zawsze śmiesznie złoży, że gry z długimi tyułami nie są zwykle najlepsze.**

Oto gra, która próbuje symulować żmudną robotę myśliwego. Możemy wybrać tryb kariery, lub pojedynczego polowania. Następnie ruszamy na łów. Mamy do dyspozycji dwa karabiny, różnego rodzaju wabiki (na kozice, jelenie), a nawet feromony, które możemy rozpylić w dowolnym miejscu i czekać na efekty. Nie pomylę się pewnie zbytnio, jeśli powiem, ze gra przypomina nieco nudną strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby. Oczywiście w grze liczy się kierunek wiatru, pogoda, godzina - wiele rzeczy. Niestety - grafika jest niedopuszczalna. Skuterem jeździ po lesie tak, jakby ktoś zrobił z niego wycinanke i przesuwał na tle brzydkiego rysunku lasu. Po wtóre sterowanie i wygląd całości odpychają od gry tak bardzo, jak to tylko możliwe. Nie mamy pełnej kontroli nad naszym myśliwym, chyba, że mamy myszkę. Na przykład samą gałką nie przesuniemy celownika snajperki o kilka stopni, bo gała zawsze przesunie je dalej. Kończąc ten przydługi wywód - to prawda, jest jakaś sadystyczna przyjemność z ganiania po lesie za zwierzakami zwierzakami dwururką. Niestety. **[Grabarz]**

# DARK SUMMIT

***Nowatorski pomysł, ciekawa realizacja. Tak w skrócie można podsumować DARK SUMMIT, który ukazał się w USA równocześnie na PlayStation 2, Gamecube i Xboxa.***

DARK SUMMIT to kolejna gra traktująca o snowboardzie. Jest ich już całkiem sporo na PS2 - obie części SSX, jedna gra Konami i jej nadchodzący sequel, jedna słaba Capcomu oraz SHAUN PALMER z Activision. Tak więc jest w czym wybierać. Teoretycznie, ponieważ absolutnie nie ma takiej potrzeby - SSX TRICKY masakruje cała konkurencję już na starcie.

Najwyraźniej panowie z Radical Entertainment także zdają sobie z tego sprawę, ponieważ DARK SUMMIT nie odwzorowuje kolejnych zawodów, wyścigów, rampy. Ciężko określić czym gra się stała - może tak: to zjazd z misjami i zadaniami do wykonania. A Radical Entertainment to nie nowicjusze w tej dziedzinie - na PSX uraczyli nas wcześniej choćby niezłym MTV PURE RIDE, tak więc raczej nie ma co spodziewać się jakiejś strasznej wpadki.

Mamy więc scenariusz, którego rys wygląda mniej więcej tak: góra Mt. Garrick, prawdziwe niebo dla snowboarderów (eee tam, niebo to halfpipe) została zamknięta dla jeźdźców śnieżnej deski. Naya i jej przyjaciele - prawdziwi maniacy dechy - mają ochotę przyjrzeć się temu z bliska i atakują górę. Tam wpadają na trop potwornej konspiracji - góra ma zostać wysadzona, a pewna organizacja ma zamiar... Cóż, wystarczy. Khem, khem. Zasadniczo gra polega na wypełnianiu misji podczas zjazdu. Bohaterka wspina się na szczyt góry, przypina dechę i ma z niej zjechać zaliczając po drodze zadania. Doślizgujemy się do specjalnie oznaczonego miejsca i otrzymujemy misję, którą trzeba wypełnić na następnym odcinku zjazdu. Jakie to zadania? Wykonać określoną liczbę trików, zdjąć bombę znajdującą się na końcu długiej szyny, uciec przed sunącym na nartach patrolem, coś tam rozwalić wjeżdżając na to i tym podobne. Wszystko oczywiście w biegu - snowboard nie podjedzie przecież pod górę.

Teoretycznie jest więc jedna próba na wykonanie zadania. Teoretycznie - bowiem jeśli nam się nie uda, możemy wybrać opcję „restart challenge" i gra wróci do momentu ostatniego zlecenia. Momentami jest fajnie, a momentami nie - po prostu można zapomnieć o co chodziło w danym zadaniu, bądź zwyczajnie ominąć kluczowe miejsce. Okazuje się także, że by zaliczyć jedną z tras (na górze jest ich kilka) trzeba będzie wykonać kilka, jeśli nie kilkanaście zjazdów, ponieważ trzeba zdobyć określoną liczbę punktów, by przejść dalej. Nie jest istotne, czy zaliczyłeś zadanie, czy nie - droga dalej wiedzie w dół, i trzeba zjechać. Jak już wspomniałem za wypełnione zadania otrzymujemy punkty, dostajemy je także za czesanie trików. A za te punkty odkrywamy nowe stroje, czy innych członków ROPZGMG (Ruchu Oporu Przeciwko Zamknięciu Góry Mt. Garrick). System jest dość prosty, grawitacja także sprzyja wysokim lotom naszej zawodniczki, tak więc nie powinno być z tym problemu. Są triki standardowe, są i specjale, które możemy podejrzeć podczas gry w specjalnym menu. Zjazdy są całkiem fajne i nie brakuje emocjonujących momentów - mnóstwo tu skrótów, skoczni, miejsc do grindowania. Są także narciarze, których można przewracać. Nie brakuje także futurystycznych klimatów - miny, wielkie doły z zieloną radioaktywną mazią... Może źli ludzie chcą wybudować tam skład odpadków nuklearnych? Czy coś? Ufff...

Grafika jest spoko, ale bez rewelki na miarę SSX TRICKY. Stok wygląda tak, jak powinien, animacja stara się trzymać swoje 30 klatek. Fajna jest ścieżka dźwiękowa - spokojne, mroczne klimaty i rytmiczna, ale nie nachalna perkusja, która czasem się pojawia, pomagają wczuć się w klimacik. A ten jest ciekawy i intrygujący. Fajnie, że ktoś próbuje czasem wprowadzić jakąś innowację, a nie w kółko mielić to samo. DARK SUMMIT jest po prostu w porządku.

**Gulash**

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: Radical
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

## 18 Wheeler APT

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Acclaim
- **Ocena:** 6/10

**Osiemnastokołowiec - wielka maszyna, pociąg drogowy. Kilkadziesiąt ton stali pędzącej po asfaltowej wstędze i napędzanej przez kilkusetkonny silnik. Amerykańska ciężarówka.** Oto przed wami idealna (z kilkoma dodatkami) konwersja tej znanej z Dreamcasta gry. Wersja na DC była zaś idealnym odwzorowaniem tej gry z automatu. To tyle tytułem wstępu.

18 WHEELER jest bardzo fajny, arcade'owy, prosty i krótki. Dużo za krótki. Wprawdzie w czasie, który z nim spędzimy da nam mnóstwo zabawy na najwyższym poziomie. Ale to nie do końca rekompensuje fakt, że można ją skończyć w kilkadziesiąt minut. Ale jak może być inaczej, skoro są tylko cztery trasy do rozbijania się. Do tego cztery ciężarówki do wyboru i tylko dwa nadające się do czegokolwiek tryby gry...

18-WHEELER wygląda dość przeciętnie. Z całą pewnością PS2 potrafi dużo, dużo więcej. A tak „Osiemnastokołowiec" prezentuje się identycznie jak na DC, a na dokładkę krajobraz się dorysowuje! Udźwiękowienie po prostu jest - silniki ciężarówek brzmią świetnie, a inne efekty też są dobre (Arcade! Arcade!). Ale soundtrack jest słaby. Do sterowania trzeba się przyzwyczaić, ciężarówki są ciężkie i nie reagują zbyt łatwo, trzeba wyprzedzać wydarzenia na drodze.

Wersja PS2 ma jedną wielką przewagę nad tą z DC: obsługuje kierownice z Force Feedback! Jest prawie tak samo jak na automacie! Ale nawet ta niezaprzeczalna zaleta nie zmusiłaby mnie do wydania kasy na grę, którą będę się bawił przez jeden dzień. Przemyślcie to. **[Marcellus]**

## David Beckham Soccer

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Rage
- **Ocena:** 4/10

**Nawet ludzie, którzy nie lubią i nie oglądają piłki nożnej znają Davida Beckham'a...**

Becks przez swój związek z jedną ze Spice Girls (Victorią) stał się postacią, którą zna każda szanująca się gospodyni domowa. Ile wydała firma Rage na pozyskanie tak wielkiego nazwiska do promocji swojej gry, pozostanie ich słodką (a może gorzką?) tajemnicą. Z punktu widzenia marketingu jest to posunięcie genialne, ale to nie ratuje tej gry przed określeniem: mierna. Ktoś wydał za dużo kasy na licencję, a za mało na dopracowanie grafiki, grywalności i jeszcze kilku innych aspektów DBS.

Tak to się zazwyczaj kończy... Jak to jest, że jak widzę grę, która ma w tytule nazwisko kogoś znanego ze świata sportu, to wiem, że jest to tylko mydlenie oczu, zmyłka, podpucha, która ma zmusić naiwnego („przecież X nie firmowałby swym nazwiskiem kiepskiej gry") gracza do kupienia takiego produktu. Wyjątkiem jest Tony Hawk, ale wiecie przecież, że wyjątek potwierdza regułę. Reguła w przypadku DBS sprawdza się w stu procentach. Gra jest paskudna - animacja graczy jest fatalna, chrupie i wygląda żałośnie, zawodnicy wykonują dziwne ruchy, które chyba mają imitować (ja bym to nazwał karykaturą) ich prawdziwe zachowania. Gra jest bardzo szybka ale i bardzo chaotyczna, czasu na reakcje nie ma wcale, zawodnikami kiepsko się steruje - reagują z dużym opóźnieniem. Co z tego, że w grze można dużo zrobić (mnóstwo drużyn i ciekawych trybów gry) skoro wszystko rozbija się o miodność, której po prostu nie ma. Ja tam wolę grać w ISS bez prawdziwych nazwisk i wielkich gwiazd na pudełku, niż w gry firmowane przez „bogów" futbolu ale tak fatalne, że aż żal...

Taki piłkarz... Takie możliwości... Skopane nadzieje... Znowu... Sorry Becks... **[Marcellus]**

## Hidden & Dangerous

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Take 2
- **Ocena:** 3/10

**Z ukrycia i groźnie zaatakowała „szaraka" gra, która wcześniej ukazała się na blaszaku i DeCku.**

Z ukrycia, bo nikt oprócz autorów nie wiedział o niej nic, oprócz tego, że w ogóle powstaje (czyżby bali się pokazać swoje dzieło złośliwym i wrednym dziennikarzom?). A groźnie, bo H&D jest grą bardzo ale to bardzo „niebezpieczną". Trzeba się bardzo pilnować, aby w ogóle nie oglądać jej na oczy. Przykre to doświadczenie, oj, przykre. Widziałem już wiele (zapewniam!) ale rzadko (no, może ostatnio - niestety - coraz częściej) natykałem się na takie paskudztwa na PlayStation jak H&D.

Największym problemem jest to, że widać tylko na kilkanaście metrów, a otoczenie dorysowuje się dosłownie tuż przed naszym, przytkniętym do ekranu nosem. W strzelanko-skradance, jaką jest H&D, brak jakiejkolwiek widoczności jest bardzo poważnym utrudnieniem - jak do ciężkiej cholery mam podejść niezauważony do przeciwnika, skoro prędzej na niego wpadnę, niż go zobaczę? Po co mi karabin snajperski, skoro i tak nic nie zobaczę przez lunetę? Kolejną (kolosalną!) wadą jest to, że H&D jest niewysłowienie brzydkie. Gdzie człowiek nie spojrzy, tam atakują go wielkie jak socjalistyczna płyta chodnikowa piksele. Na dokładkę gra skrzypi, chrupie i rzęzi. Liczba wyświetlanych klatek animacji na sekundę jest zatrważająco niska. Reszta zawartości H&D jest w miarę spoko - nienajgorsze misje, klimat drugiej wojny światowej i zabijanie wrednych nazistów to jest to, co każdy gracz lubi robić już od czasów Wolfensteina. Ale na swoje nieszczęście H&D jest po prostu zbyt brzydkie, aby ktokolwiek miał ochotę na zgłębienie jej, nawet całkiem przyzwoitej, zawartości. **[Marcellus]**

## IHRA DRAG Racing

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Bethesda
- **Ocena:** 2/10

**Drag Racing, czyli wyścigi dragster'ów. Jeden z „dziwnych" sportów amerykańskich.**

No bo jak inaczej niż „dziwny" nazwać wyścig samochodów, a raczej pojedynki, w których jeden przejazd trwa kilka sekund, a wszystko odbywa się na torze o długości 1/4 lub 1/8 mili (odpowiednio około 400 i 200 metrów). Geneza tej dyscypliny sportów motorowych wywodzi się (jak sądzę) z lat 60. Wtedy to młodzi ludzie uwielbiali pojedynki samochodowe i ścigali się zawzięcie. Było to tym bardziej ekscytujące, że na rynku królowały samochody o mocach przekraczających 300 koni mechanicznych i silnikach o pojemnościach powyżej 6 litrów (słynny amerykański 8 - cylindrowy silnik). Te silniki dawały się bardzo łatwo „podkręcać" do dużo większych mocy. Ilości paliwa, jakie te potwory spalały były ogromne, ale nikt się tym nie przejmował - benzyna była tańsza niż woda. Era tych potworów skończyła się w połowie lat 70-tych - kryzys paliwowy i utrudnienia ze strony firm ubezpieczeniowych, które nie chciały ubezpieczać samochodów o takich mocach (ogromna ilość wypadków wśród młodych ludzi). Marzy mi się czasami taki samochód (seryjny, a nie dragster), można je nawet dość tanio kupić, ale spalanie nawet do 50 litrów paliwa na 100 kilometrów podczas jazdy w mieście szybko studzi moje zapały.

Lekcję z historii amerykańskiej motoryzacji macie już za sobą. Wracamy do IHRA DRAG RACING. Krótko - gra jest nudna (ile razy chcielibyście przechodzić test na przyspieszenie w GRAN TURISMO?) i brzydka - co biorąc pod uwagę „wielką" ilość pojazdów na torze (aż dwa!) i „ogromną" długość tras (aż pół kilometra!) oraz znikomą ilość obiektów w otoczeniu jest nie lada „osiągnięciem"! Moje szczere „gratulacje"! Ale następnym razem radzę się podpiąć pod jakąś inną grę (np. pod NASCAR). Jako dodatek do innej gry IDR sprawdziłby się świetnie. Samodzielnie to szajs, jakich dużo. **[Marcellus]**

## Hybrid

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Elite
- **Ocena:** 2/10

**Mam miejsce na trzy zdania. Uwaga, zaczynam.** HYBRID to klon Dooma, klon, który wygląda jak gra shareware na PC z początku lat 90-tych. Jest słaby, nudny, brzydki potwornie i toporny, jak nie wiem co. To naprawdę żenująca pozycja. **[Gulash]**

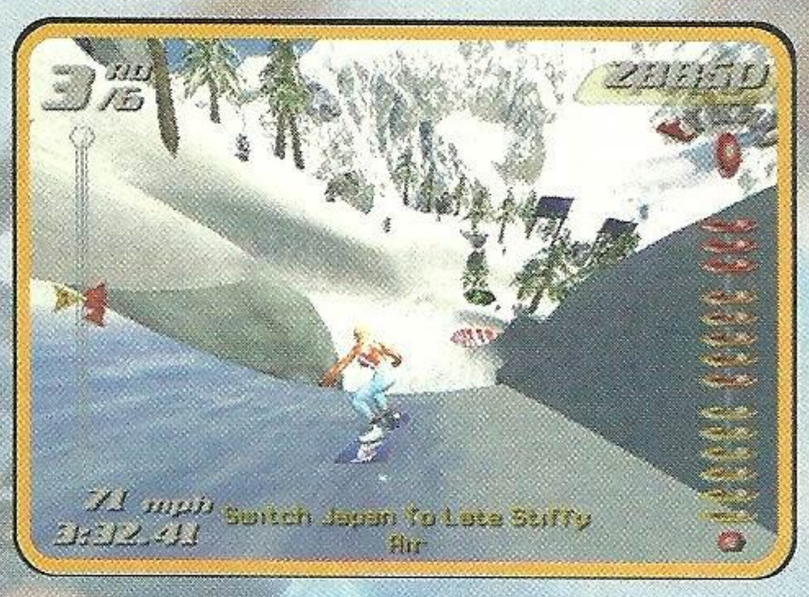
***W momencie europejskiej premiery PS2 zagrywałem się w dwie pozycje: SMUGGLER'S RUN i SSX. Smuggler to fajowa, lecz momentami nieco bezpłciowa gra.***

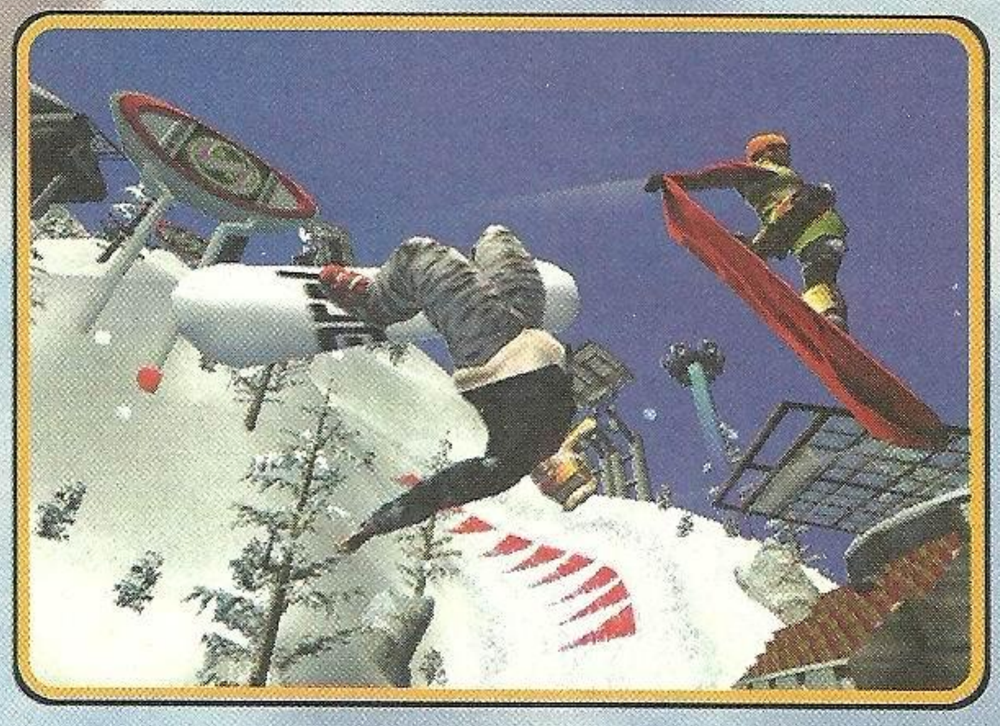
# SSX TRICKY

SSX przyniósł zaś prawdziwą eksplozję radości z posiadania nowego sprzętu. Fantastyczna grafika, idealne sterowanie, znakomita muzyka i całe tony miodu... To było coś. A raczej COŚ - najlepsza wtedy gra na PlayStation 2. A ile gier od tego czasu skopiowało słynną kwestię ,,no tricks - no boost"? W każdym razie minął rok i nadszedł czas na kontynuację hitu.

Wszystkie trasy z poprzedniej części znalazły się w sequelu. I są tylko dwie nowe - Garibaldi i Alaska. Wszystkich jest dziesięć. Jednak stare trasy zostały totalnie przemodelowane i pozmieniane; wyglądają inaczej i sunie się po nich tak, jak po nowych. Mnóstwo skrótów, rozjazdów i nowych efektów powoduje, że nie ma wrażenia deja vu.

Sześcioro zawodników powraca z SSX, dodano także nową szóstkę. Co ciekawe, przed każdym wyścigiem prezentowany jest ich współczynnik agresji. Rośnie on wtedy, gdy na przykład kilka razy strącimy gościa z dechy. Przeciwnik zapamięta to i w następnym wyścigu sunąc obok nas nie zawaha się wystawić piąchy w najmniej spodziewanym momencie. Fajna sprawa.



Zaliczając kolejne trasy i zdobywając punktowane miejsca postać buduje swój wizerunek i poprawia ranking. Po zwycięstwach odkrywamy nowych zawodników, trasy, stroje oraz deski. Dostajemy także punkty, które przeznaczamy na rozbudowę statystyk. Poprawiamy szybkość, ,,trikowność", stabilność na desce. Jest także fajna opcja Tutorial, gdzie można obejrzeć triki w akcji i poćwiczyć ich wykonywanie.

Oprócz standardowych, dostępnych dla każdego zawodnika trików, każdy z rajderów ma także specjalne wygibasy zwane Uber i Super. Po naładowaniu całego boosta przez chwilę pojawia się możliwość odpalenia pierwszego z nich. Wystarczy wtedy zaczekać na potężny wyskok i wstukać prostą kombinację (którą konsola pokazuje na ekranie), aby postać wygięła się i wykręciła na wszystkie strony w radosnym piruecie. Jeśli zaś podczas jednego wyścigu odpalimy pięć trików Uber, pojawia się możliwość wykonania Speciala, który jest jeszcze bardziej kosmiczny.

W World Circuit Mode każdą trasę trzeba przejechać trzy razy - w kwalifikacjach, półfinale i finale. Zaciętość oponentów wzrasta wraz z kolejnymi zawodami. Jest także tryb Showoff, w którym chodzi o wczesanie kosmicznych trików i nabicie jak największej liczby punktów. Gra jest łatwiejsza niż SSX - to znaczy poziom trudności nie rośnie od razu tak drastycznie.

Oprawa dźwiękowa ponownie wybija się ponad inne produkcje i winduje SSXT na sam szczyt. Znów za heblami stanął Mixmaster Mixe, który nie tylko przekłada płyty na patefonach, ale także dostarcza parę swoich kawałków. Jest numer RUN DMC zatytułowany oczywiście ,,Tricky", który na pewno kiedyś obił Wam się o uszy. Mike wrzuca go, gdy zbliża się Uber Trick. I podobnie jak w pierwszej części muzyka zmienia się w zależności od sytuacji; jest ściszana po wysokich wybiciach, by powrócić z rykiem rozrywanych basów przy lądowaniu. Po prostu cacucho. Postacie mówią (i to głosami znanych aktorów - m.in. David Arquette, czy Lucy Liu ) zarówno w scenkach przerywnikowych przed wyścigami, jak i podczas samego zjazdu. Grafika jest ładna, doszlifowana, ale nie spodziewajcie się rewelacji w stosunku do SSX. Wprawdzie trasy są bardziej szczegółowe, ale animacji w dalszym ciągu zdarza się lekko zachrupać. Nie można także zmieniać widoku kamery, co jest trochę dziwne.

SSX TRICKY zostało wydane na płycie DVD i producenci postarali się wypełnić miejsce na nośniku bonusowymi materiałami. Specjalna opcja DVD Extras pozwala na obejrzenie wywiadów z autorami gry, obejrzeniu trików. Są także inne opcje, jak choćby odtwarzacz muzyki. Trend ten staje się coraz bardziej popularny - zarówno SILENT HILL 2, jak i SOUL REAVER 2 zawierają podobne bonusy. Mam nadzieję, że inni producenci zaczną postępować podobnie.

SSX był świetny, SSX TRICKY jest jeszcze lepsze. To jakby bardziej dopracowany i doszlifowany produkt, który fani pierwszej części po prostu pokochają. A inni? Jeśli lubicie wyścigi, triki i śnieżną deskę - nie ma odwrotu.

**Gulash**

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: EA Sports
Producent: EAs Big
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

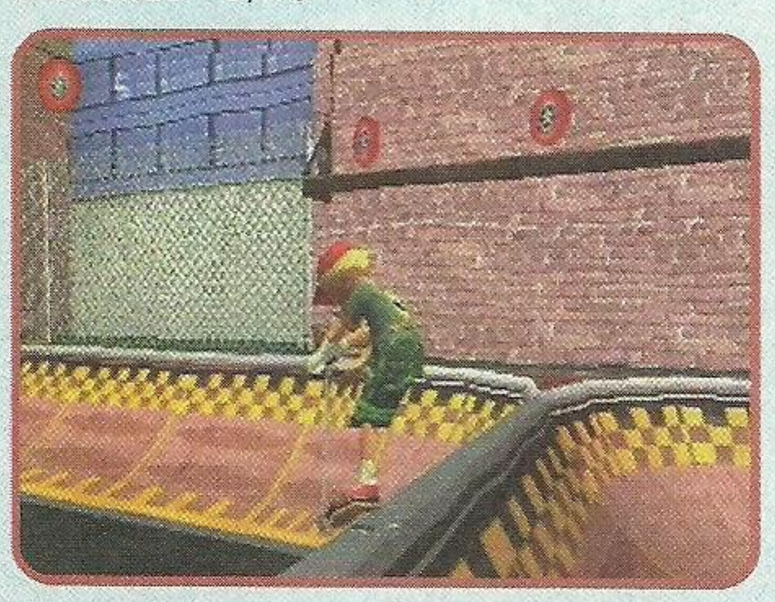
## NCAA Final Four 2002

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 2/10

**989 SPORTS... i wszystko jasne. Znów mamy okazję popatrzeć jak się „psuje" gry. Tym razem padło na koszykówkę akademicką w USA.**
Na początku starałem się nie zwracać uwagi na to kto tą grę zrobił i wydał. Szukałem pozytywów... Poszukiwania były krótkie, a ich efekt łatwy do przewidzenia. Nie znalazłem niczego. W porównaniu z wcześniejszymi wydaniami gier z tej serii na PlayStation zmieniła się tylko grafika, a od zeszłorocznej NCAA FF 2001 na PS2 nie różni się prawie niczym. To bardzo źle, bo poprzednia wersja była, bez dwóch zdań, najgorszą koszykówką jaka ukazała się na PS2. Czy dalej macie ochotę słuchać o tej grze? Gra ma fatalne sterowanie, pojęcie „intuicyjności" jest całkowicie obce twórcom. Nie da się wykonać nawet tak prostych akcji jak te, które ćwiczą uczniowie podstawówki. Jest po prostu za mało możliwości rozwiązania akcji na inne sposoby niż prymitywne: podaj i rzuć.
O ile sama gra wygląda i brzmi nienajgorzej, to już animacja zawodników jest fatalna, ruszają się nienaturalnie, sztywno. Suną po boisku zamiast po nim biegać. Wsady są żenujące - zero siły i efektowności. Zresztą tak jest też z resztą zagrań, a sztuczna inteligencja przeciwników i kumpli z drużyny jest naprawdę beznadziejna. Nawet przez chwilę nie czułem, że gram w kosza, NCAA FF 2002 to jakaś pomyłka. Nie podchodzić. **[Marcellus]**

## Razor Racing

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Crave
- **Ocena:** 1/10



**Popularność odkrytych na nowo hulajnóg wśród twórców gier wyraźnie wzrasta. Na nasze nieszczęście...**
Tym razem za hulajnogi wzięła się firma Crave i wyszło jej coś takiego, że aż mi żal klawiatury, farby drukarskiej i papieru na pisanie o tym „czymś". To jest &*%^# skandal! Gra jest głupia, brzydka, głupia, brzydka, głupia... I tak w nieskończoność. Powtarzajcie sobie te dwa słowa jak mantrę i dodawajcie co jakiś czas RAZOR RACING, aby wiedzieć jakiej gry unikać za wszelką cenę. Powstało już przecież kilka bardzo dobrych lub dobrych gier o jeździe na deskorolce czy beemiksie. Nie widzę więc większych przeszkód, przez które nie mogłaby powstać gra, która byłaby THPS'em dla miłośników hulajnóg. I nie tylko ich, przecież każdy prawdziwy gracz też by chętnie w takie dzieło zagrał. Ale nie tym razem! Zrobienie komuś, kto ma hulajnogę prezentu w postaci RR, będzie wielką zbrodnią. Kupienie jej komuś, kto jej nie ma, żeby zobaczył, jakie to fajne - jest jeszcze większym przestępstwem. Obdarowujący wyjdzie na głupka, a obdarowany nigdy więcej nie spojrzy na hulajnogę. Co więcej - ten drugi może przez dłuższy czas nie odzywać się do pierwszego. Nieprzyjemna perspektywa. Powtórzę jeszcze raz: RR jest tak fatalne, że aż słów brak, a w zasadzie nie brak, tyle że nie nadają się do druku. **[Marcellus]**

## Jeremy McGarth Supercross World

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Acclaim
- **Ocena:** 4/10

**Cieszymy się? Pytałem, czy się cieszymy? Nie cieszymy się!**
Zaczynam się poważnie zastanawiać, czy ja nie jestem przypadkiem uprzedzony do tego typu gier. Ale po zbadaniu swojej psyche doszedłem do wniosku, że jednak nie. Ze mną wszystko jest w porządku - to gry są jakieś „inne". Nie wiem w czym leży problem. PS2 jest na rynku już wystarczająco długo i programiści powinni się już chyba nauczyć, jak ją obsłużyć. Ale najwyraźniej niektórzy z nich są mało pojętni i po majstersztykach w stylu MGS2, GTA3, DMC, GT3 czy WRC potrafią zapodać nam takie „cudo" jak JMSW. Gra jest brzydka, choć miejscami nawet znośna. Ale po złożeniu tego do kupy wychodzi nam... kupa. Takie życie. Modele zawodników i motorów to plastik, tekstury opisujące otoczenie są ubogie, krajobraz się dorysowuje, kolizje są bezsensowne i głupie. Jedyna zaleta, jaką odkryłem to nienajgorsza szybkość i płynność, z jaką pomyka JMSW. Tras jest sporo, ale kto by chciał tracić czas na jeżdżenie po nich. Co poza tym? Przeciętne efekty dźwiękowe i równie przeciętna muzyka. Możliwość rozpoczęcia kariery i nieśmiertelne czesanie trików. Najlepszą rzeczą w JMSW jest sterowanie - jest dokładne, ale co komu po sterowaniu, skoro gra wcale, a wcale nie jest fajna. **[Marcellus]**

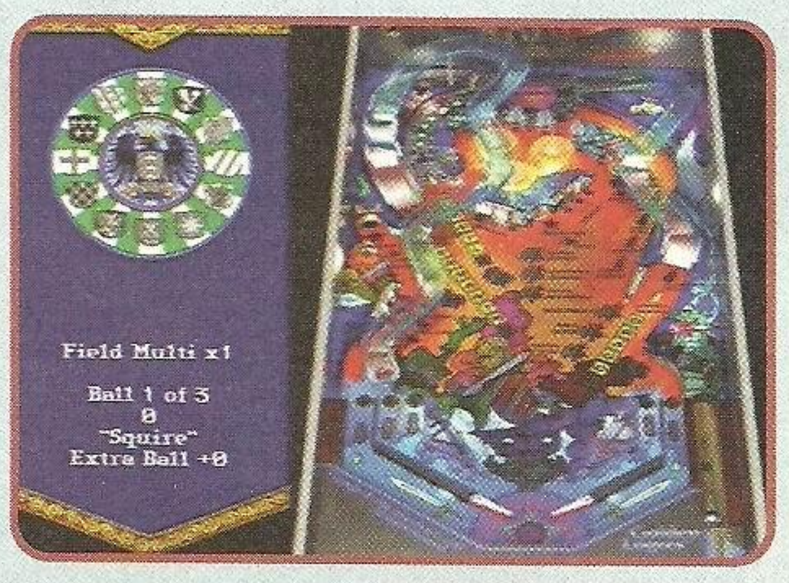
## BLASTER MASTER: Blasting Again

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** SunSoft
- **Ocena:** 4/10

**Macie ochotę powspominać stare, dobre czasy? Na przykład początki PlayStation?**
No to macie okazję, ale nie musicie z niej korzystać. A tak na marginesie - BLASTER MASTER pamięta dużo wcześniejsze czasy (NES, Sega Genesis). Po wielu, wielu latach oczekiwań (jeżeli ktokolwiek w ogóle czekał) na PSOne pojawił się nowy BLASTER MASTER o wiele mówiącym podtytule - BLASTING AGAIN. Tadam! Zabrzmiały fanfary. Fani już pędzą do sklepów z wywieszonymi językami. Reporterzy wszystkich najważniejszych gazet i stacji telewizyjnych robią wywiady z twórcami gry, a ci ostatni właśnie zamawiają sobie nowiutkie Ferrari... Taaa... No dobra, dość tych złośliwości. Wiadomo, że nikt na tę grę nie czekał, a dziennikarze branżowi tylko z obowiązku piszą o niej. Nie jest to żaden przebój, żadne cudo - choć na upartego można pograć. Ale jak się bawić, gdy ma się zamknięte oczy? Bo na BMBA nie da się po prostu patrzeć. Szaro, brzydko, kostropato - gra wygląda jakby była zrobiona na początku zeszłej pięciolatki. O szybkości z jaką pomyka BMBA nie warto się nawet szerzej rozpisywać - żenada. A jaka muza! Jakie efekty! Oldskulowe na maksa. Ale o czym jest BMBA? Jakoś zapomniałem o tym „niezwykle" istotnej kwestii. Jak sama nazwa wskazuje jest to strzelanka, ale nie jakaś tam zwykła, tylko podziemna i połączona z platformerem - jeździmy czołgiem i strzelamy do Obcych oraz wskakujemy na platformy, skały czy inne podwyższenia. Czasami musimy opuścić przytulne wnętrze naszego pojazdu i połazić na własnych nogach (coś tam otworzyć itp.). W sumie nawet nienajgorszy pomysł, ale wykonanie po prostu rozkłada - spóźniona o dobrych kilka lat. **[Marcellus]**

## PINBALL Power

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 2/10




**No to już jest przegięcie. Firma Midas właśnie awansowała na pierwszą pozycję w moim rankingu najgorszych producentów gier.**
Jak tylko widzę logo Midas ukazujące się na początku gry, to od razu wiem, co będzie grane - skandal, skandal, skandal! Gdy pogram choćby chwilę w takie dzieło, to odczuwam przemożną chęć zdemolowania czegoś. To nie brutalne i krwawe gierki wypaczają psychikę młodych graczy. Taki wpływ mogą mieć tylko złe gry, a takie produkcje wspomniana firma trzepie non-stop. Już pisałem, że w przeciwieństwie do mitycznego króla Midasa, którego dotyk zamieniał wszystko w złoto, wszystko za co się weźmie Midas Interactive zamienia w coś brzydko pachnącego, co przylepia się do buta po przejściu przez trawnik. Ale o ile wdepnięcie w „niespodziankę" jest rzeczą, która każdemu się kiedyś przydarzyła i nie da się tego uniknąć, to już ominięcie PINBALL POWER jest łatwe, niezbędne i wychodzi człowiekowi na zdrowie. PP to oczywiście pinball czyli fliper. Jest marnie wykonany, a oprawa audio-wizualna zniechęca do jakichkolwiek prób zaprzyjaźnienia się z tym tytułem. PP ma na wyposażeniu aż dwa stoły, oba utrzymane w klimacie rycerskiego - fantasy, tak w okolicach króla Artura i Okrągłego Stołu... Aż mi przykro mówić o tym, że w taki sposób zbezczeszczono legendę. Ale pocieszam się tym, że legenda to przetrzyma... Była i będzie, gdy o Midas i jego wytworach już dawno wszelki słuch zaginie. **[Marcellus]**

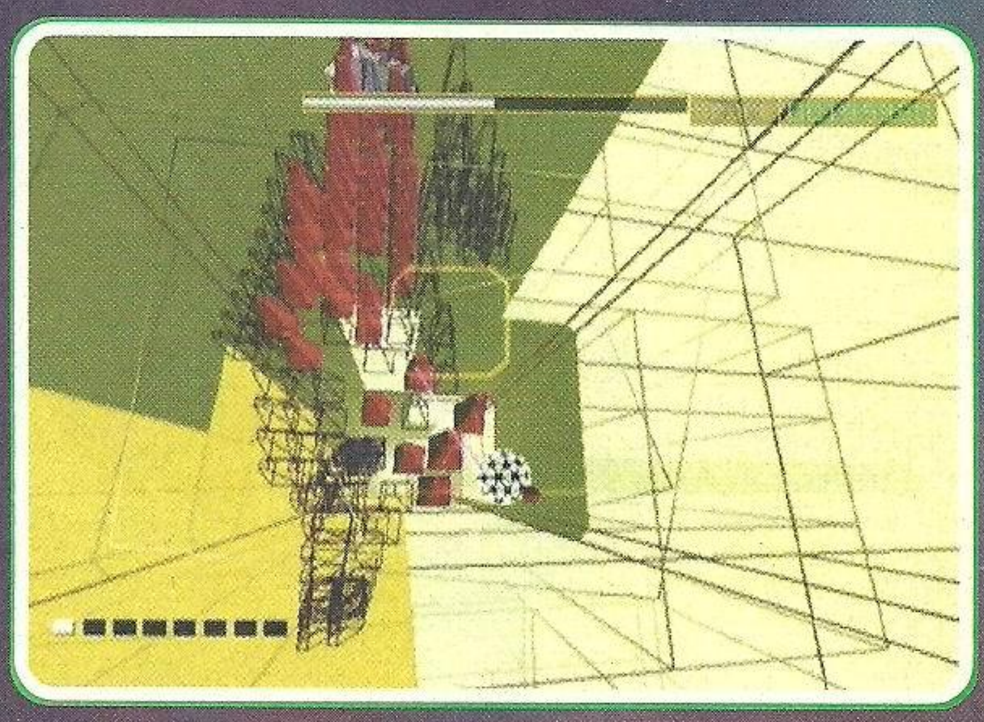
# REZ

**Łatwo jest zakwalifikować REZ do odpowiedniego gatunku gier - jest to mianowicie prosta strzelanka. Ale REZ jest też czymś więcej... Tylko czym?**

Odpowiedź na to pytanie nie będzie łatwa. REZ jest tym, czym w danym momencie chcemy, żeby był. Teoretycznie jest to prawie idealna gra, bo dostosowuje się do naszego nastroju, a po dłuższej (lub krótszej) chwili zaczyna go zmieniać. Grając w REZ zapominamy o otaczającym nas świecie, jest tylko muzyka, rytm, kolory i endorfina.

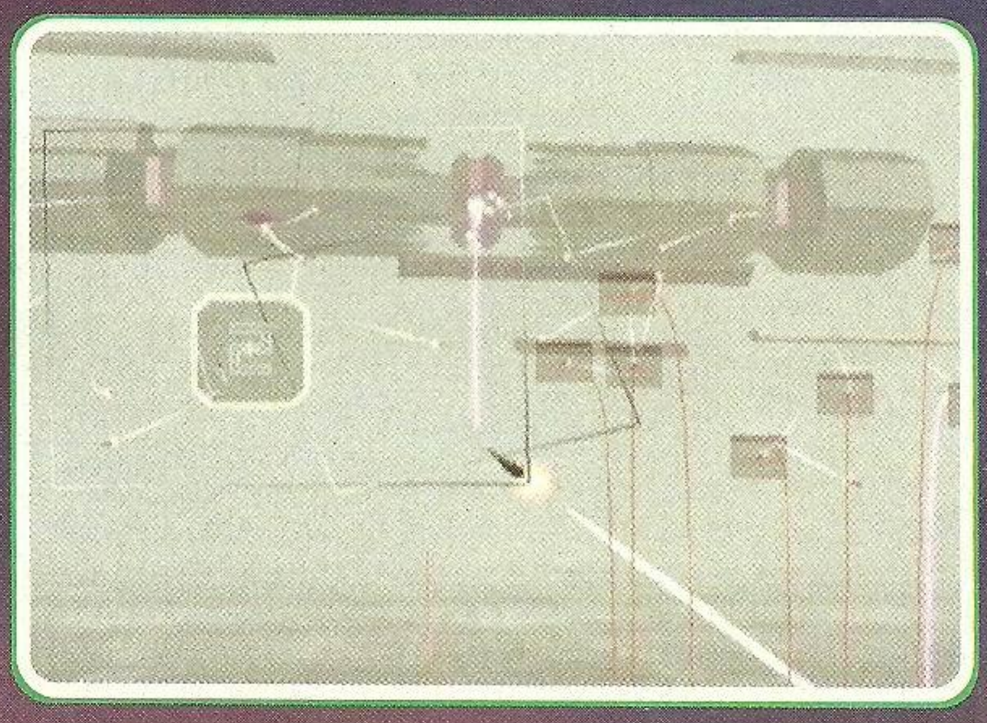
Wyobraźmy sobie sytuację: wracamy zmęczeni do domu, chcemy w coś zagrać, ale mamy ochotę się odprężyć i nie przeciążać zbytnio szarych komórek. Nie denerwować się i nie emocjonować, po prostu wyluzować. Co robimy? Trzeba wybrać z legalnych środków, dostępnych dla wszystkich bez względu na wiek i nie szkodzących zdrowiu. Wychodzi na to, że najlepszym rozwiązaniem jest REZ. Wydatek to jednorazowy i nie powoduje nałogu. Odpalamy grę, podkręcamy głośność, przyciemniamy światło i skupiamy się na rytmie i kolorach. Po chwili jesteśmy już wyluzowani - bez obciążania umysłu i bez negatywnych emocji.

REZ może być także tłem dla odbywającej się w domu imprezy. A do tego naprawdę świetnie się nadaje... Bo REZ z wyglądu przypomina samograj lub teledysk do muzyki trance. Bardzo dobry teledysk. Obrazki nie oddają urody tej gry, dopiero w akcji, wraz z muzyką REZ tworzy świetnie dopełniającą się całość. Niby tak prosta grafika - większość tła to wektory, a tylko obiekty zbudowane są z wielokątów. Tekstur też mało, a jak już są, to gładkie, proste, jednokolorowe. Ale pomimo tej prostoty, całość robi naprawdę niezłe wrażenie, a raczej takie wrażenie, jakie miało wywołać - czyli hipnotyzujące. W połączeniu z muzą po chwili wpada się w trans i nie można się oderwać. A muza jest naprawdę świetna, zmienia się przy przejściu na kolejne poziomy, pulsuje, przemocą wdziera się do mózgu i robi świetny klimat. Kluby techno powinny puszczać REZ na wielkich telebimach i zatrudniać ludzi, aby w nie grali - to by było coś.



Ale skoro REZ (przynajmniej w założeniu) jest grą, to coś z grami wspólnego mieć musi. No i ma - najwięcej ze starymi shooterami w stylu: SPACE HARRIER czy PANZER DRAGOON. W REZ lecimy ustaloną trasą i zestrzeliwujemy nadlatujących, z różnych stron przeciwników wszelkiej maści. Na końcu poziomu spotykamy boss'a. Potem idzie fabuła (wielkie słowo) - coś na podobieństwo filmu Tron - jesteśmy wewnątrz systemu komputerowego - przeciwnicy, z którymi walczymy to najwyraźniej programy chroniące system, a bossowie to jądro systemu.

Co jeszcze? Gra w REZ jest tak prosta jak tylko może być - używamy zazwyczaj tylko jednego przycisku i gałki analogowej. Za pomocą gałki sterujemy celownikiem, a trzymając przycisk zaznaczamy kolejne cele (jednorazowo możemy zaznaczyć się na ośmiu celach). Po puszczeniu klawisza, nasza postać wystrzeliwuje pociski (rakiety), które trafiają (bezbłędnie) w zaznaczone cele. Czasami używamy jeszcze jednego przycisku - tak zwanego „override" - musimy zebrać odpowiedni dopalacz. Po wduszeniu tego przycisku, nasz bohater niszczy wszystkie cele na ekranie.



To w sumie wszystko - lecimy do przodu, strzelamy do wszystkiego, co się rusza - jak na przykład powerupy: override i coś w stylu dodatkowego życia. Nasza postać może ewoluować na coraz wyższe poziomy (zmienia się jej wygląd). Na początku jest prostym, zbudowanym z wektorów ludzikiem. Idąc w górę - jej wygląd komplikuje się, a w dół - jest tylko zwykłą, wektorową kulką.

Gra składa się z czterech etapów - utworów muzycznych, a każdy z etapów dzieli się na 10 poziomów. Można więc REZ'a ukończyć dość szybko, ale nie o to chodzi - ważny jest klimat, obrazki migające nam przed oczami i muza. REZ'a nie mamy pokonać, mamy w niego grać. Nie każdemu przypadnie on do gustu, nie każdy lubi taką muzykę, nie każdy lubi strzelanki - ale każdy czasami chce się wyluzować... Daleki jestem od potraktowania REZ jak gry - w moim odczuciu nie jest to gra, a bardziej jakiś eksperyment... Na graczach...

Marcellus

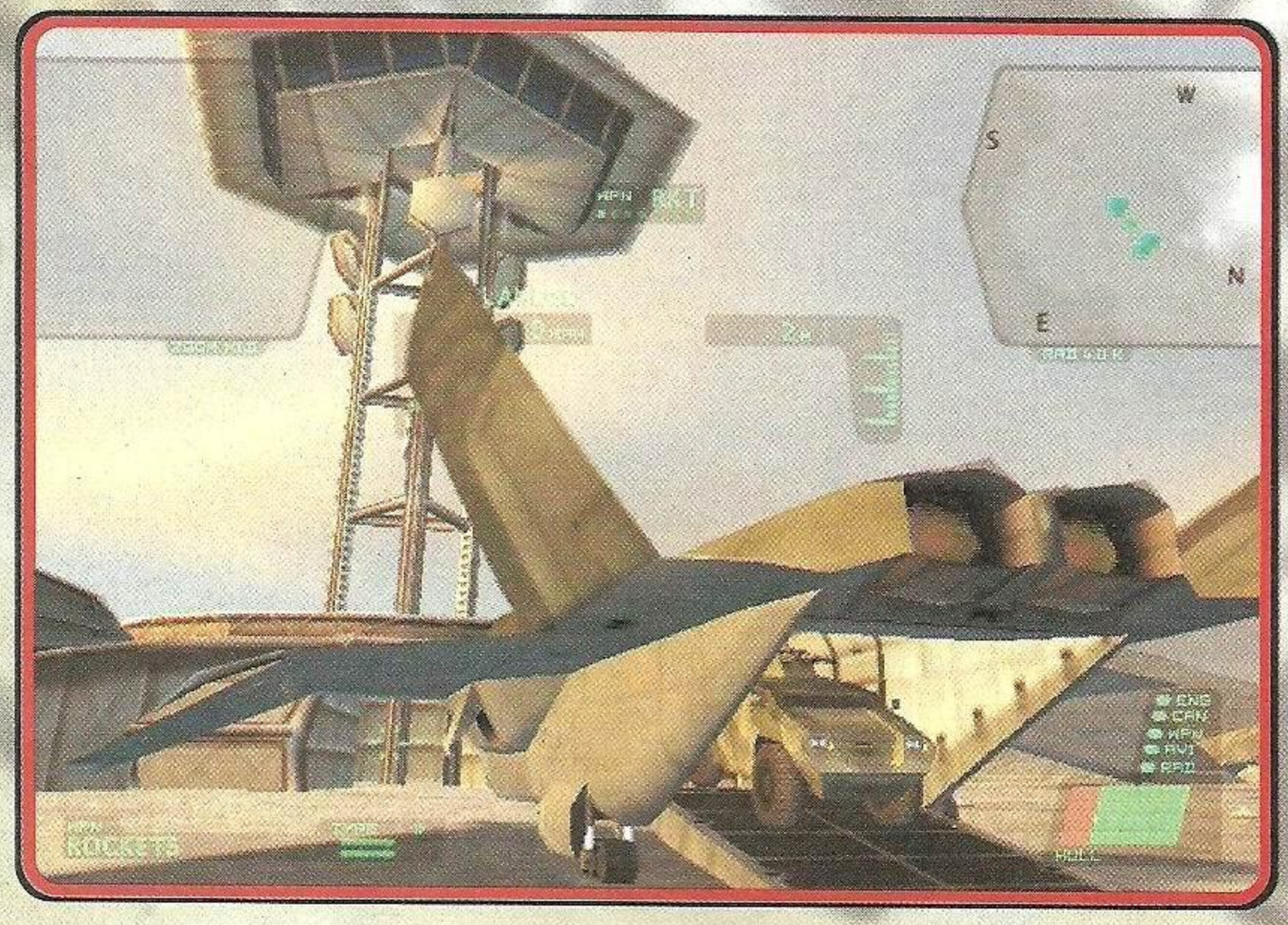
PS2 i DC

GRAFIKA

DŹWIĘK

MIÓD

Wydawca: Sega
Producent: UGA
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: VMU, VU, Dual Shock 2, Momory Card 8MB



# DROPSHIP UNITED PEACE FORCE™

***DROPSHIP to gra firmowana przez ekipę, która tworzyła niegdyś Psygnosis, a która została rozbita na kilka zespołów. Jak radzą sobie w nowym miejscu? Całkiem, całkiem...***

Mamy rok 2050. Eskalacja konfliktów pomiędzy niektórymi państwami i wzmożona aktywność organizacji terrorystycznych spowodowały, że Nato i ONZ nie były w stanie poradzić sobie z sytuacją. Przywódcy państw rozwiązali te organizacje i powołali na ich miejsce UPF - United Peace Force. Są to znakomicie wyszkolone i uzbrojone oddziały gotowe do działania w każdej sytuacji. Pokój za wszelką cenę - tak brzmi ich motto. Tymczasem w Chinach, biednych i głodnych Chinach do władzy doszła nowa siła - mający dyktatorskie zapędy generał przejmuje kontrolę nad krajem. Nie stosuje się do norm ustalonych przez głowy państw, ma w głębokim poważaniu prawa człowieka. UPF ma jednak na razie na głowie inne sprawy - nielegalne organizacje w Kazachstanie, Libii, Kolumbii... To siedliska terroru, które należy zniszczyć. A my zaczynamy grę szeregowiec przydzielony do oddziału pilotów. Łatwo się jednak domyślić, że prędzej czy później dojdzie do konfliktu z chińskim dyktatorem, który buduje superbroń mogącą poważnie zagrozić pokojowi na świecie.

Co to jest Dropship? Już mówię. Pamiętacie film Aliens? Na pewno pamiętacie. Jest tam scena, w której marines wsiadają do wozu pancernego, ten wjeżdża do małego i zwrotnego statku, startują, a następnie lądują na planecie by zapolować na robaka. Statek ląduje dosłownie na kilka sekund - otwiera się klapa z tyłu, pojazd komandosów wyjeżdża i sunie dalej, statek zaś startuje i odlatuje. To właśnie jest dropship - statek przeznaczony do dostarczenia oddziałów na miejsce przeznaczenia i wycofania się w błyskawicznym tempie.

Czy w DROPSHIP kierujemy właśnie takim pojazdem? Tak. Ale nie tylko nim. Są także czołgi, myśliwce, transportery opancerzone, samoloty zwiadowcze... Lista jest naprawdę spora. Po przejściu treningu składającego się z kilku misji zaczynamy jednak jako pilot takiego właśnie pojazdu desantowego; dopiero później w wyniku splotu wydarzeń będzie nam dane zakosztować aktywnego włączania się w walkę.

Jest także wątek fabularny, który poznajemy dzięki przerywnikom filmowym i wiadomościom od skrzydłowych podczas misji.

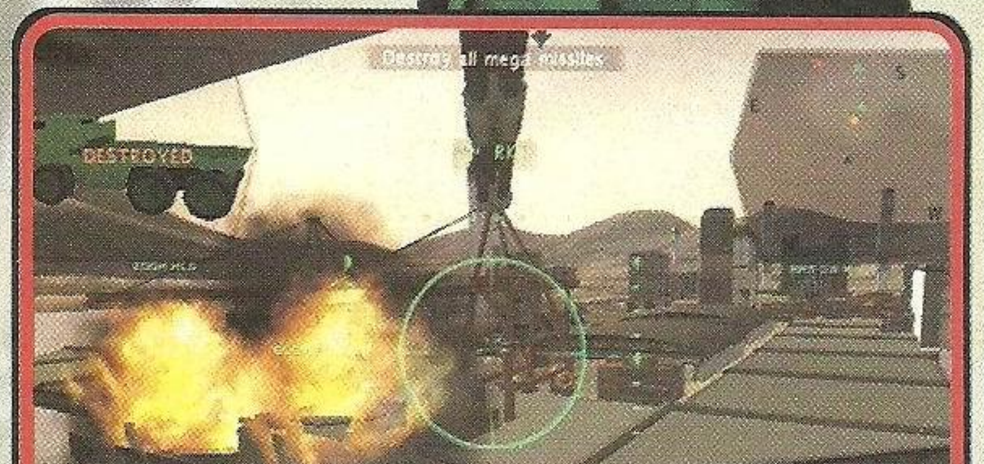
Gra jest dość ciekawa, a sterowanie pojazdem trudne i wymagające. Taki na przykład dropship ma dwa tryby działania - jako samolot i poduszkowiec. W tym pierwszym pokonujemy odległość między punktami odbioru i zrzutu, w drugim zaś lądujemy i generalnie suniemy wolno. Można włączyć automatyczne lądowanie, ale nie o to chodzi. W każdym razie obłożone są wszystkie przyciski na padzie. Nieco łatwiej jest z kierowaniem pojazdami naziemnymi, ale trzon gry opiera się na powietrznych akrobacjach.

Misje - wiadomo. Zabierz i zrzuć, doleć i rozwal, eskortuj i atakuj. Często zdarza się, że podczas jednego zadania dowództwo zleca nam kolejne, kumple mają problemy z maszynami i trzeba przejmować ich zadania... Cały czas coś się dzieje. Pamiętajcie, że wkraczamy na obszar działań wojennych UPF. Każdy teren działań odpowiada obszarowi 40x40 kilometrów kwadratowych, a to naprawdę olbrzyma liczba. Może dlatego grafika nie robi jakiegoś wstrząsającego wrażenia - jest dość prosta, ale nie prymitywna. Obiekty są ładne i szczegółowe - w bazach chodzą sobie żołnierze, jeżdżą pojazdy... Za to animacja jest płynna jak masełko. Gra ma nawet przełącznik na 60hz, dzięki czemu możemy uzyskać 60 klatek. Warto także dodać, że grafika nie dorysowuje się tuż przed naszym nosem - widać wszystko na wiele kilometrów w oddali.

Dźwięk jest - nic dodać, nic ująć - idealnie dobrany. Komunikaty przez radio brzmią dokładnie tak, jak oczekujemy. Do tego mamy efekty (wybuchy, odgłosy odpalanych rakiet i dopalaczy), czego chcieć więcej.

DROPSHIP jest w tej chwili najbardziej zaawansowanym - jeśli można tak powiedzieć - symulatorem operacji wojennych na PlayStation 2. W gruncie rzeczy to jednak dobra strzelanina z zacięciem, coś jak G-POLICE czy WING COMMANDER w bardziej zbliżonych nam klimatach. Poza tym wygląda na pozycję dla graczy o sporej cierpliwości i wytrwałości. Na pewno jest to pierwsza taka gra na PS2.

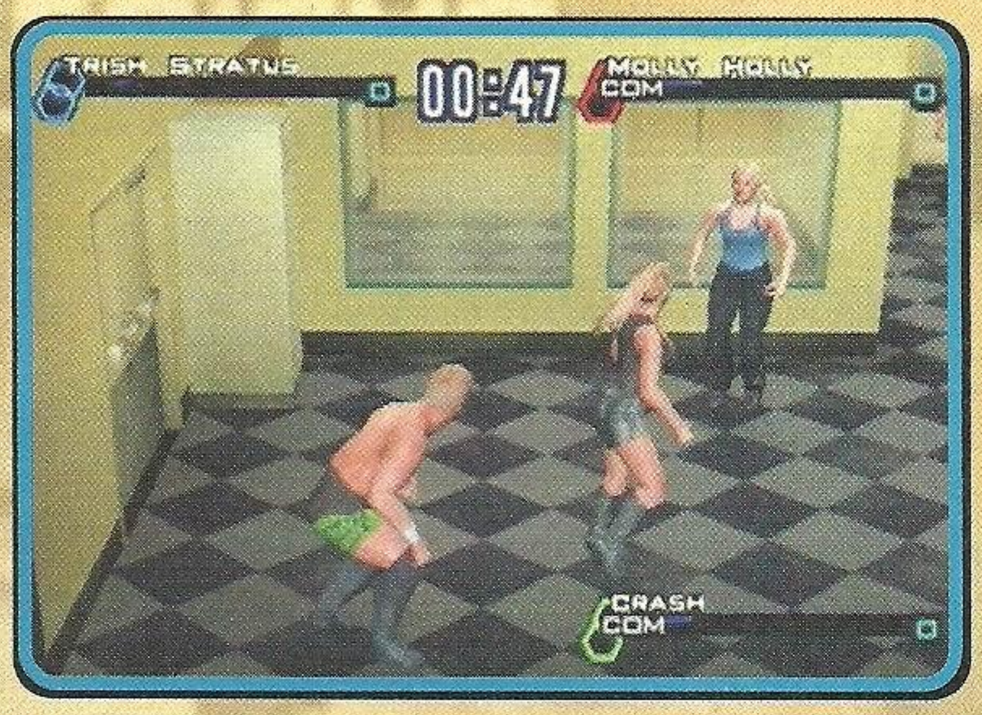
**Gulash**




PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

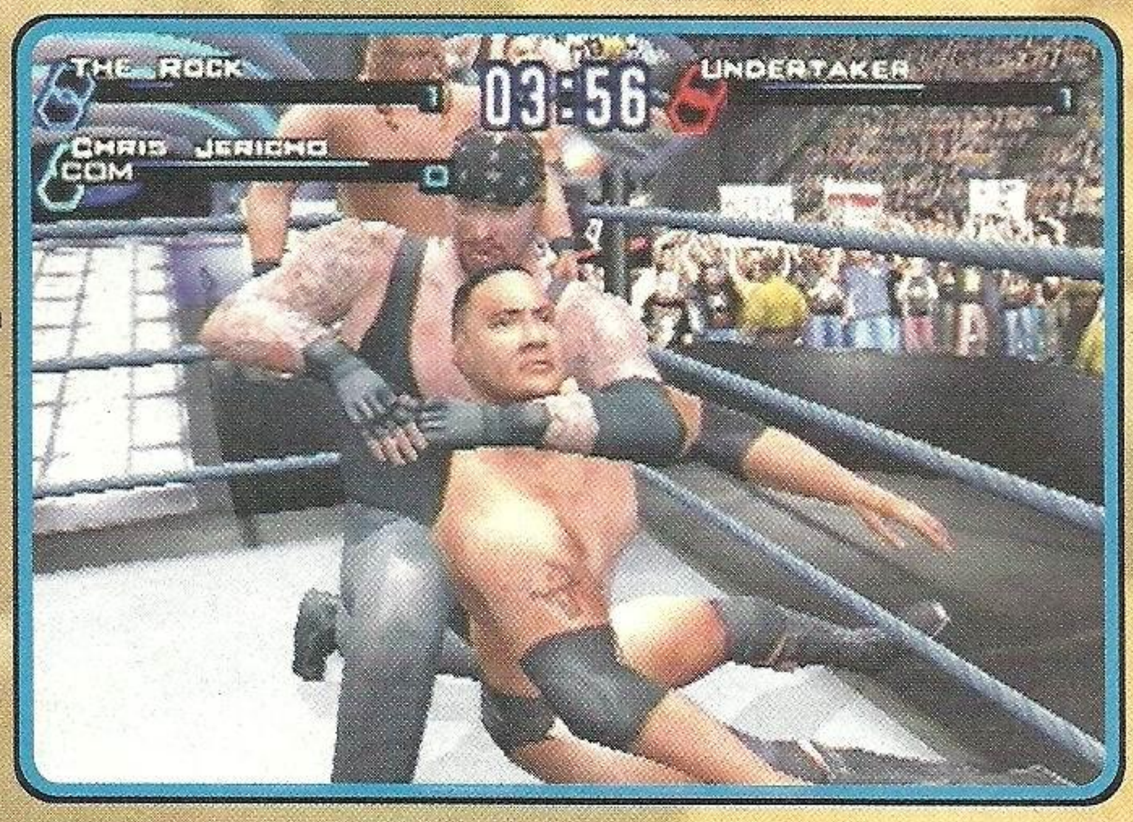
Wydawca: Sony
Producent: Camden
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8MB

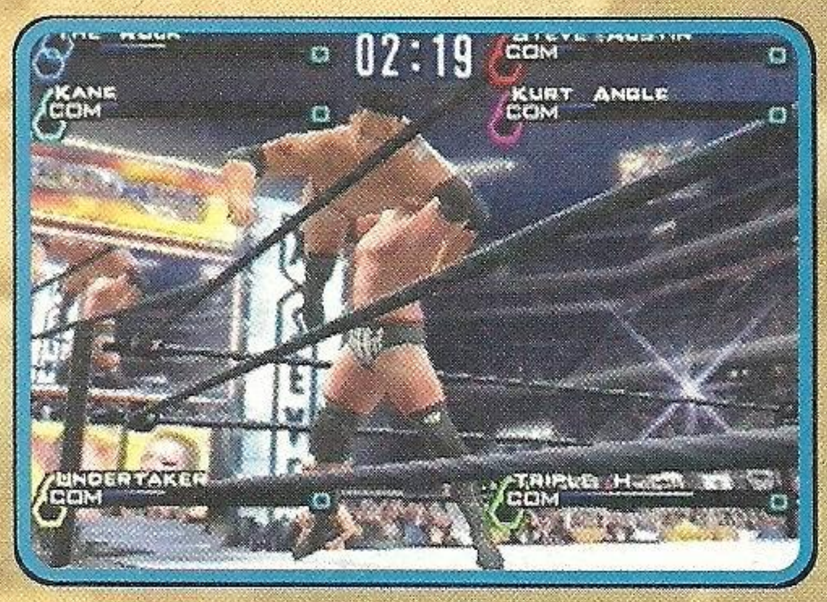



# WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT

***Jest to obecnie druga pod względem popularności gra w USA. Pierwszą jest oczywiście METAL GEAR SOLID 2. Nie da się ukryć - wrestling jest najpopularniejszą rozrywką w raju hamburgerów.***

Ale czy tak wielka popularność WWF SMACKDOWN! JBI świadczy o tym, że jest to gra wybitna? Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale łatwa. Ja osobiście bardzo lubię wrestling, nawet bardziej ten do oglądania, niż do grania. Ta „opera mydlana" dla mężczyzn, niekończący się serial, opiera się głownie na fabule i tzw. feud'ach, czyli konfliktach pomiędzy poszczególnymi zawodnikami. Dobre scenariusze, ciekawe postacie, którym kibicuje widz i efektowne walki - to podstawa wrestlingu. Z grami jest trochę inna sytuacja - tu mamy praktycznie tylko walki, choć właśnie w serii SMACKDOWN! po raz pierwszy zaproponowano graczom udział w czymś, co jest namiastką uczestniczenia w wrestlingowej karuzeli. Niestety - te próby są dość nieudolne.




W SMACKDOWN! 2 na PSX'a przesadzono z rozbudowaniem Story Mode. Był on po prostu nudny. Trwał w nieskończoność, a długi czas doładowywania się kolejnych przerywników, doprowadzał graczy do szału. Z kolei w SMACKDOWN! na PS2 bardzo skrócono Story Mode, choć postarano się uczynić go bardziej wielowątkowym. Ale początek zabawy wygląda zawsze tak samo - możemy stworzyć Tag Team lub rozpocząć indywidualną karierę od kolejnych decyzji i od tego, gdzie się udamy (są momenty, gdy chodzimy swoim zawodnikiem po zapleczu hali w trybie first-person) i z kim porozmawiamy. Brzmi to świetnie, ale jest zbyt krótkie - droga do zdobycia najwyższego trofeum w WWF trwa tylko kilka walk, a po zdobyciu pasa, gra się kończy. Możemy wprawdzie wybrać jeszcze raz tą samą postać i bronić pasa, ale są to pojedyncze walki z losowo dobranymi przeciwnikami. Tak naprawdę tryb Story służy tylko do odkrywania ukrytych rzeczy: postaci, schematów ciosów, dodatkowych hal itp. Prawdziwe zalety tej gry są ukryte gdzie indziej: niezliczona liczba różnych rodzajów meczy, olbrzymia różnorodność ciosów i chwytów (naprawdę ciężko je wszystkie zliczyć), genialny multiplayer dla czterech graczy oraz możliwość stworzenia własnego wrestlera i przydzielenia mu dokładnie takich ciosów, jakie chcemy.

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT nie uległ jakimś poważniejszym zmianom w stosunku do SMACKDOWN! 2 z PSone. Sterowanie jest prawie identyczne, a zmiany są naprawdę niewielkie. Każdy, kto grał w poprzednie części szybko odnajdzie się w akcji. Oczywiście doszło kilku nowych zawodników, a wraz z nimi pojawiły się nowe ciosy i finishery. Do wyboru jest ponad 40 wrestlerów (w tym kilku ukrytych). Walki nadal są szybkie, dynamiczne, kamera szaleje - jest efektownie. Największy jednak ból to grafika, która również nie uległa jakimś olbrzymim przeobrażeniom. Jest to prawie ten sam SMACKDOWN! tyle, że w wyższej rozdzielczości, z lepszymi teksturami i modelami postaci. Ale też największe wady pozostały - długie włosy zawodników są płaską teksturą (wygląda to paskudnie), publika jest obrzydliwie płaska, co przy możliwości walki wśród kibiców - wywołuje pusty śmiech. A intro Undertakera - w motocyklu, na którym wjeżdża na halę, nie kręcą się kółka! Żałosne - PS2 ma o wiele większe możliwości.

Ale zalety też są - doskonała animacja zawodników i ciosów, podobieństwo wrestlerów do ich rzeczywistych odpowiedników czy swoboda, z jaką silnik gry ciągnie walki, w których jednocześnie uczestniczy sześciu zawodników i sędzia. Oraz mnóstwo drobnych szczegółów, które cieszą serce fana wrestlingu (np. sposób w jaki Stone Cold Steve Austin schodzi z ringu). Jest na co popatrzeć, ale mam nadzieję, że następna część SMACKDOWN! wykorzysta większy procent potęgi PS2. Jak na razie WWF RAW na Xbox wyprzedza pod względem wizualnym SMACKDOWN! o kilka długości.

Kolejną oczekiwaną nowością był komentarz i... Szkoda, że w ogóle się pojawił. Jest po prostu beznadziejny, Michael Cole i Tazz sadzą takie teksty, że aż mnie skręca. Gadki są składane z kilku części, komentator normalnym tonem mówi opisową część tekstu, a w odpowiednie miejsca wstawia wykrzyczane nazwy ciosów, walk lub ksywkę wrestlera. Brzmi to głupio, śmiesznie, a w końcu żałośnie - wyłączyć natychmiast! Reszta dźwięków jest podobna do tych, jakie słyszeliśmy w poprzednich częściach. Muzyka w podkładzie walk do bani, świetne kawałki podczas wejść wrestlerów na salę i niezłe pozostałe efekty dźwiękowe.

Dla fanów wrestlingu jest to pozycja absolutnie obowiązkowa (dodajcie sobie dwa do oceny ogólnej i miodności). Wielbicielom mordobić też może, ale nie musi, się spodobać. Ale brak nowych rozwiązań i niezbyt dobra grafika oraz fatalny komentarz zmusza mnie do obniżenia oceny.

You want some? Come get some!

**Marcellus**

PlayStation 2

**7**

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 4

MIÓD 8

Wydawca: THQ
Producent: Yukes
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczen

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap 2

# Vampire Night

***I przyjdzie noc, gdy na niebie pojawi się znak Bestii. I wyleżą ze swych siedlisk wąpierze, strzygi i gargulce. A wtedy pojawi się ON ze swym grzmiącym patykiem i położy je wszystkie na wieczny odpoczynek. Amen.***

Przyznacie, że Sega i Namco współpracujące przy produkcji jednej gry - to nieczęsty widok. A tak właśnie stało się w przypadku VAMPIRE NIGHT. Co ciekawe, Sega jest producentem tej gry, a Namco jej wydawcą. Dzięki temu developerzy z Segi mogli zapoznać się z architekturą PS2, ponieważ automat w salonach działał w oparciu o płytę System 246, czyli właściwie PlayStation 2.

VAMPIRE NIGHT do druga po TIME CRISIS 2 strzelanina Namco na czarną konsolę Sony, która wykorzystuje pistolet świetlny GunCon2. Podobnie jak w TC2, tak i tutaj możliwe jest podłączenie starego GunCona1, nabytego kiedyś razem z TIME CRISIS na PSX. Oczywiście przy pomocy joypada również da się grać, ale... Sami wiecie, jaki jest tego efekt. Po prostu średni.

Wcielamy się zatem w pogromcę wampirów. Tenże pogromca rozprawia się z nimi przy pomocy pistoletu nabitego srebrnymi kulami. Zaiste, ciekawsze to, niż wbijanie każdemu po kolei kołka. Fontanny krwi uderzające w twarz, czy ręce drżące ze zmęczenia od ciągłego walenia młotkiem - to nie to, o co nam chodzi. A nam chodzi przecież o rozrywkę.

Zwiedzimy zatem zamek, tajemnicze podziemia i miasteczko przy górach, spotkamy mnóstwo szybkich i zwinnych przeciwników oraz niewinnych ludzi atakowanych przez stwory z przyssawkami. Wystarczy trafić w takiego potwora, a macki odpadają i uratowany rzuca nam się na szyję z błogosławieństwami. Pudło owocuje zmianą niewinnego człowieka w bestię, a wtedy należy bezlitośnie posłać go do piachu. Pod koniec każdego poziomu mamy bossa, rzecz jasna. Aby przeładować broń należy strzelić poza ekran, nie można się chować, jak w TC2. A szkoda.

Kilka poziomów trybu Arcade szybko się kończy. Gra stara się urozmaicić zabawę przez dodatkowy (w stosunku do automatu) tryb misji. Po ich zaliczeniu, można kupić nowe bronie i przedmioty przydatne w walce z nieumarłymi. Szkoda, że nie można ich wykorzystywać w locie - podczas gry. Ale można chwilę postrzelać i nie odkładać VN od razu na półkę... Jest także tryb treningu, w którym znajdziemy kilka mini-gier. Jednak nie prezentują one równie wysokiego poziomu, jak te w ostatniej grze Namco - TIME CRISIS 2. W sumie VAMPIRE NIGHT to przyjemna, lecz nieskomplikowana gra, którą przechodzi się w ciągu godziny.

Jest jednak mocna strona VAMPIRE NIGHT. To klimat. Klimat, który mogą dostarczyć tylko Sega i Namco - najlepsi twórcy automatów do gier na świecie. W tych firmach pracują naprawdę świetni projektanci i specjaliści od grafiki; to wychodzi właśnie w ich grach. Projekty niektórych postaci i bossów są stosunkowo oryginalne i nie stanowią bezmyślnych kopii z innych gier (choć miejscami naturalnie nie obyło się bez rżnięcia z Capcomu i RE, a co...). Otoczenie jest fantastycznie dopracowane i powoduje, że... Ech, miałbym ochotę nabić rewolwer srebrnymi kulami, wyskoczyć razem z parą naszych koleżków ubić kilka wąpierzy. Po prostu szalenie sugestywne - ale taka jest właśnie siła japońskich gier. Szkoda, że cała grafika jest przeciętna, dużo gorsza niż Dom Umarłych 2. Momentami pojawiają się dość pokraczne i słabiej animowane postacie, które psują dobre wrażenie.

Dźwięk... Haha, od czasu wspomnianego HOTD2 nie słyszałem podobnych bredni i równie nikłego zaangażowania aktorów w czytany tekst. To już nie jest film klasy B, to prawdziwy horror - C lub nawet D-klasa. Ale o to chyba chodziło autorom; bo nie uwierzę, że to zamierzony efekt. Akompaniuje temu świetna muzyka podczas przerywników, ale podczas gry schodzi ona na drugi plan. Pierwszy zajmują strzały, jęki i wybuchy.

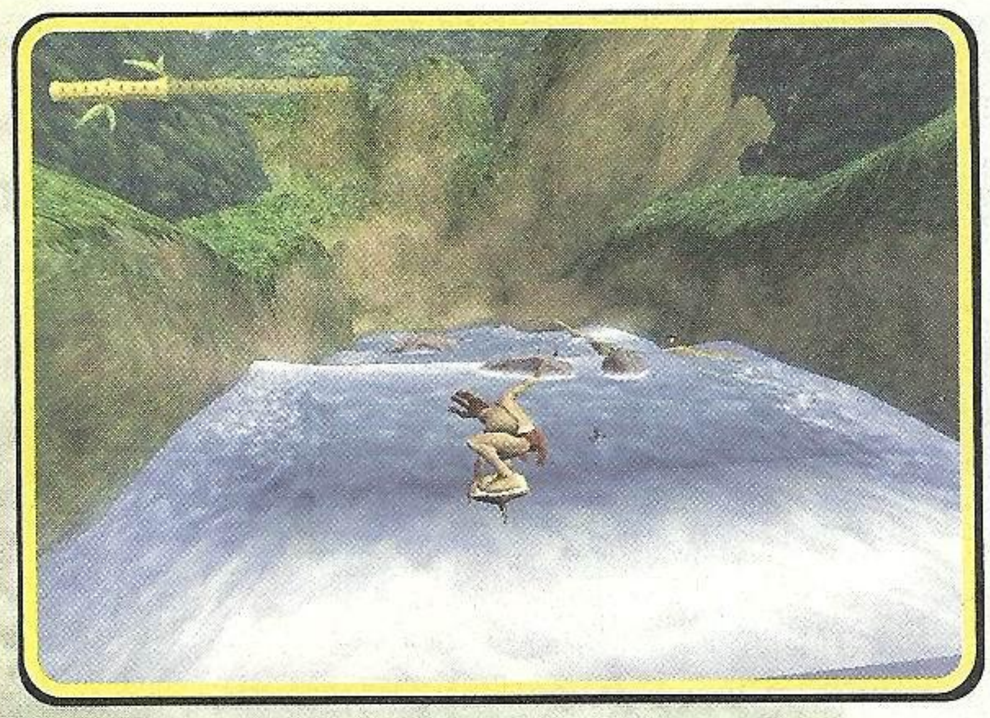
VAMPIRE NIGHT to gra dla osób, które kupiły TIME CRISIS 2 z pistoletem, ukończyły go na wszystkie sposoby i mają ochotę na jeszcze trochę jatki. Gra jest dość łatwa, i należy do pozycji, do których raz na jakiś czas ma się ochotę wrócić. Niedługi czas zabawy rekompensuje fajowym klimatem.

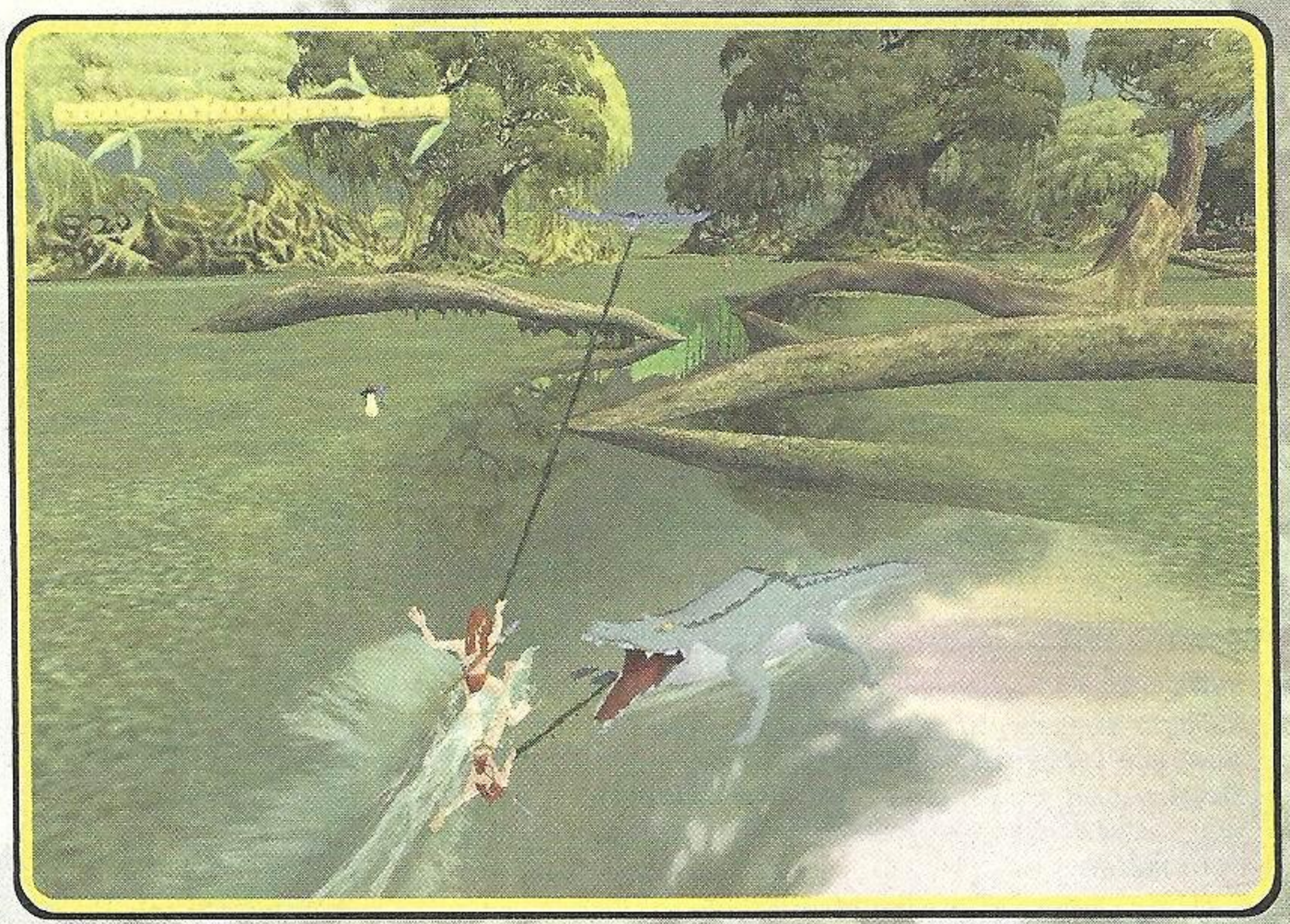
**Gulash**

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

*Wydawca:* Sega
*Producent:* Namco
*Liczba Graczy:* 1-2
*Termin:* Styczen
*Wykorzystuje:* Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Guncon2

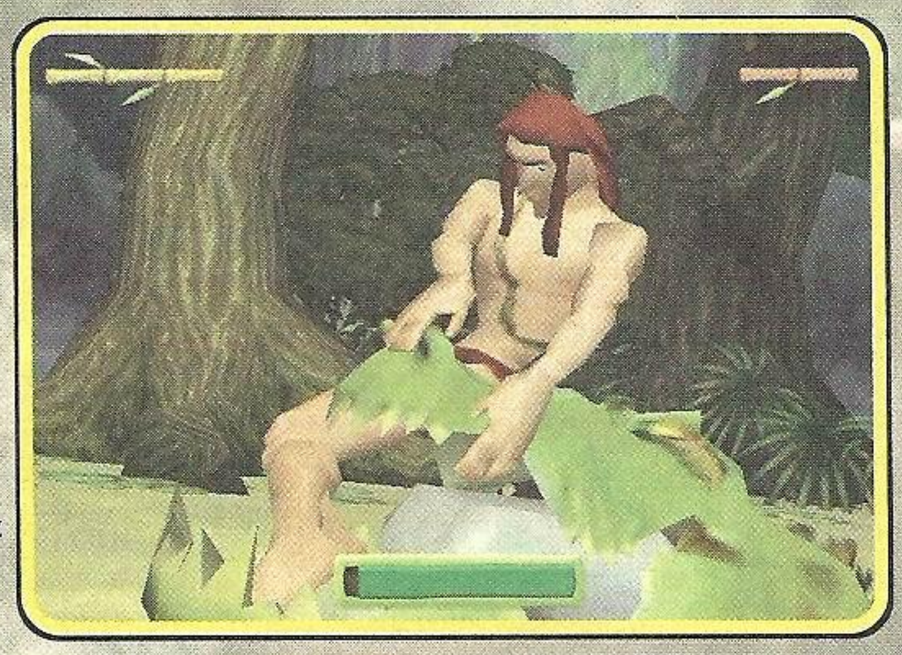




***O tym, że można małpy uczyć języka migowego - wie każde dziecko. Niestety, pogawędka z małpą o poważnych dla świata tematach, wciąż jest wykluczona. Dorosła małpa zatrzymuje się na poziomie trzyletniego dziecka i w żaden sposób więcej z niej nie wyciśniemy.***

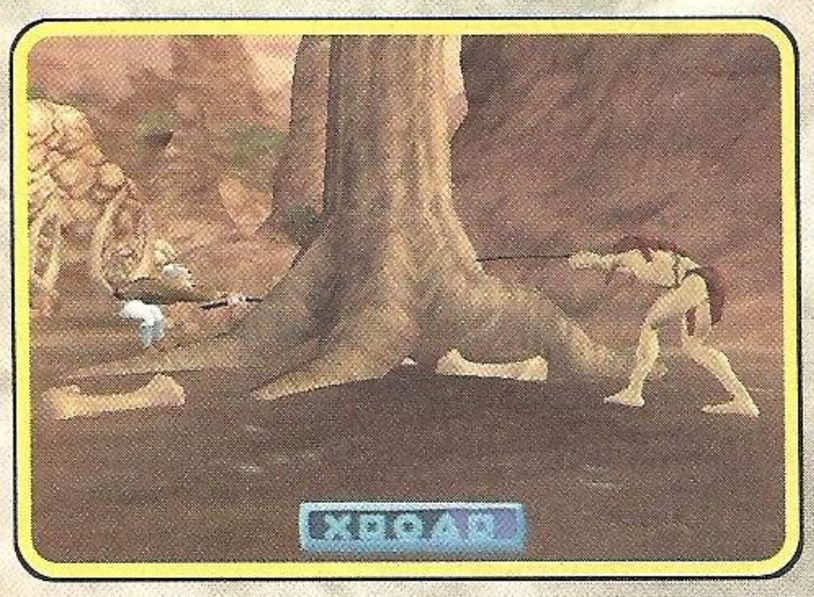
# Disney's TARZAN™ Freeride

Gra DISNEY'S TARZAN FREERIDE, jak każda gra o Tarzanie, całkowicie przeczy temu poglądowi. Wedle jej realiów szympansy potrafiły wychować małego chłopca na mądrego mężczyznę, światłego i oczytanego zarazem. Pal to sześć - jak mawiają - ważne, że gra jest świetna. Świetna... To najlepsza i najczystsza gra zręcznościowa, w jaką grałem!
Jeśli oglądaliście film Disneya o Tarzanie, pewnie pamiętacie wstrząsającą historię miłości małpochłopca i Jane, która skończyła się wspólnym pożyciem w dżungli. Gra zaczyna się dokładnie w momencie kończącym akcję filmu. Zakochana para mieszka sobie w lesie, a tu nagle... ktoś zaczyna łapać małpki w klatki! Tarzan rusza na ratunek. Okazuje się, że to Julius Wolf - przerażający myśliwy i Oscar Gardnem - szalony naukowiec, pragną schwytać wszystkie małpki, by poddać je okrutnym eksperymentom naukowym.
A gra? W pierwszym momencie myślałem, że to gra, jakich wiele. Biegasz, skaczesz, zbierasz bonusy, uwalniasz małpki, zanosisz je mamom. Nic z tych rzeczy. DISNEY'S TARZAN FREERIDE, to gra niepowtarzalna. Skaczesz po drzewach, suniesz z prądem rzeki na kawałku kory, niczym surfingu, pokonujesz bezkresne przestrzenie na lianach, śmigasz po gałęziach drzew grindując na bosych stopach, zsuwasz się po wielkich drzewach i wewnątrz ich wydrążonych pni. Mówiąc krótko - szaleństwo! Kiedy zmęczyłem już kilka pierwszych poziomów, wiedziałem, że - choć za zręcznościówkami nie przepadam - muszę w to zagrać do końca!
Posłuchajcie sami. Zaczynasz w lesie - musisz tu uważać, by nie spaść w nieodpowiednim miejscu.



Przeskakujesz po lianach, ześlizgujesz się po drzewach, a do tego jeszcze unikasz niebezpiecznych zwierząt. Niesamowity poziom. Szybka, wirująca na ekranie perspektywa, bo przecież konary drzew, po których zjeżdżasz, nie są proste - przypomniała mi nieco EXTREME G3, ale tu jest nieco inaczej - sunąc w dół po spiralnym konarze musisz wyczuć moment wybicia się, by skoczyć wprost na lianę i nie zjechać po gałęzi do bagna. Drugi poziom okazuje się jeszcze szybszy. To już nie wyścigi motocyklowe, a raczej SSX! Rwący, górski potok, z pionowymi niemal wodospadami! Jazda bez trzymanki, lawirowanie między skałami, krokodylami, krawędziowanie na pniakach zwalonych wzdłuż rzeki. Uuiiiiii! Ale jeszcze nie powiedziałem Wam najważniejszego. Powiem to za chwilę. Trzeci poziom: trzeba się przedostać na drugą stronę jeziora. Niestety - Tarzan nie jest rybą. Może i nie jest - łapie więc marabuta, przyczepia mu do nóg linę i sunie za nim jak surfer za motorówką - znów omijanie przeszkód, kombinowanie. A jezioro jest do tego tak piękne - tafla gładka, niezmącona powiewem, śpiew ptaków - cudzik!
Dobra - teraz clou wieczoru. Uwaga: w grze są mini gry i można robić tricki! To było dopiero zdziwienie! Wszędzie - jazda na rękach na pniaku, surfowanie na tyłku za marabutem, przekładanie dechy pod nogami na rzece, obracanie się bez opamiętania w jaskiniach! Co za zabawa! W ten sposób każdy poziom można przechodzić bez końca! Ffff... Chwila na uspokojenie się i dalej. Grafika! Ha! Od razu widać, że to gra zrobiona przez Francuzów! Przepiękność! Niby suniemy po korytkach, ale zrobionych tak sugestywnie i z wyczuciem, że wcale to nie przeszkadza. Polecić powinienem zwłaszcza jaskinie (jedne z ostatnich poziomów), jezioro z marabutem. Ślizganie się po jeziorku relaksuje jak film o oceanie na kanale Animal Planet. No i w tandemie z muzyką tworzy klimat gry, jakiego nie powstydziłby się nawet MGS, czy DEVIL MAY CRY - musicie jednak pamiętać, że wymienione gry są mistrzami w swojej klasie, zaś TARZAN , to majstersztyk, jeśli chodzi o zręcznościówki dla starszych dzieci - żadnego kombinowania, po prostu parcie do przodu, pokonywanie bossów, brak możliwości cofnięcia się, jeśli się czegoś zapomniało, bo i zapomnieć niczego nie można. Ot - czysta zręcznościowa zabawa. Dla kogo? Autorzy piszą: dzieci od 8 do 12 lat. Hmm... Ja powiem - raczej od 10 lat w górę. Ale sam w nią chętnie jeszcze pogram!

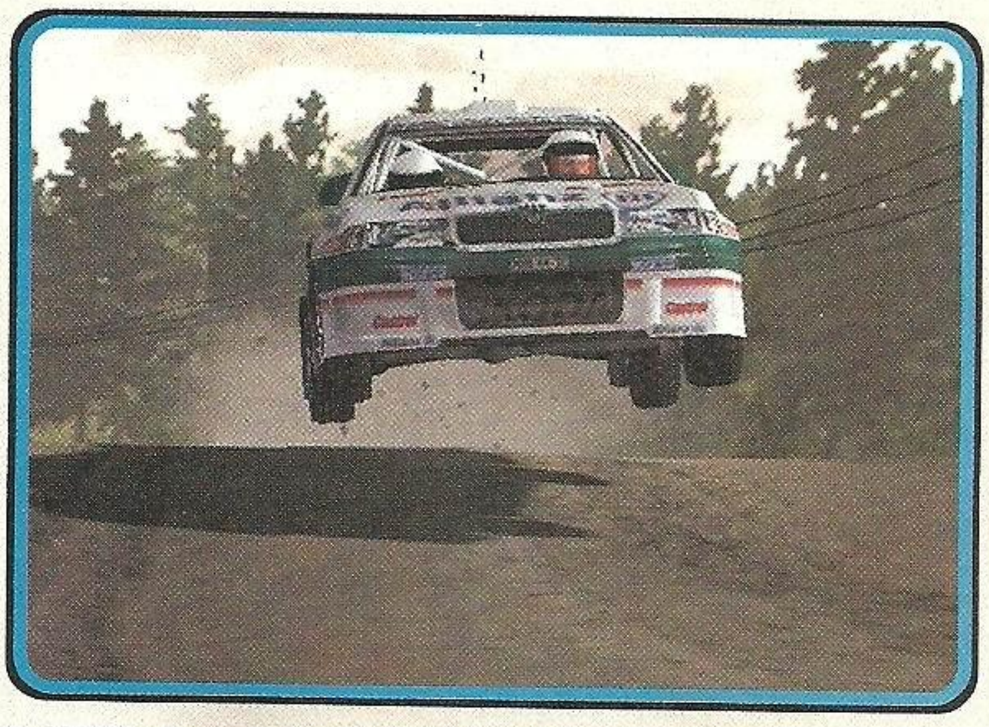
**Grabarz**

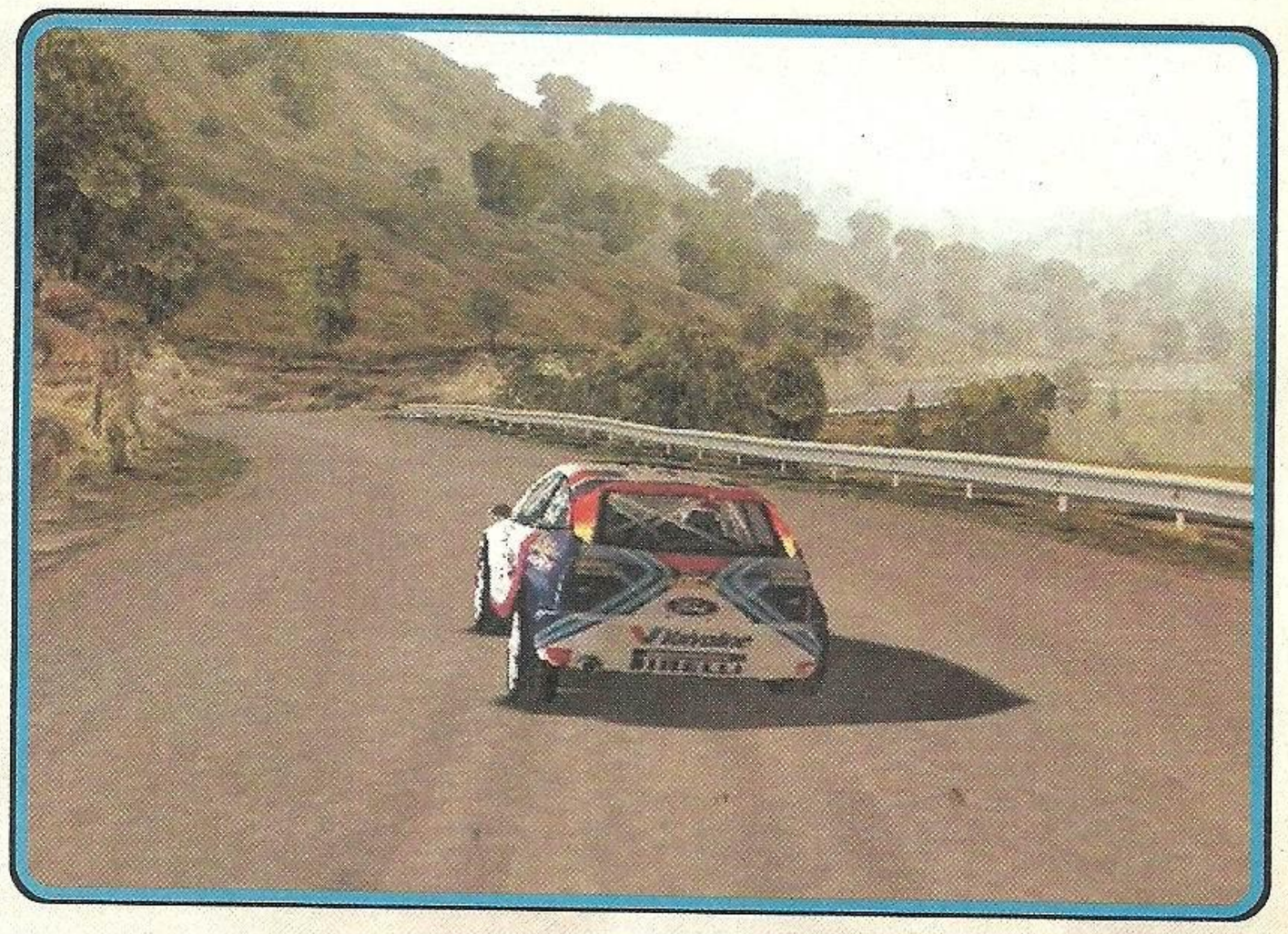


PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB



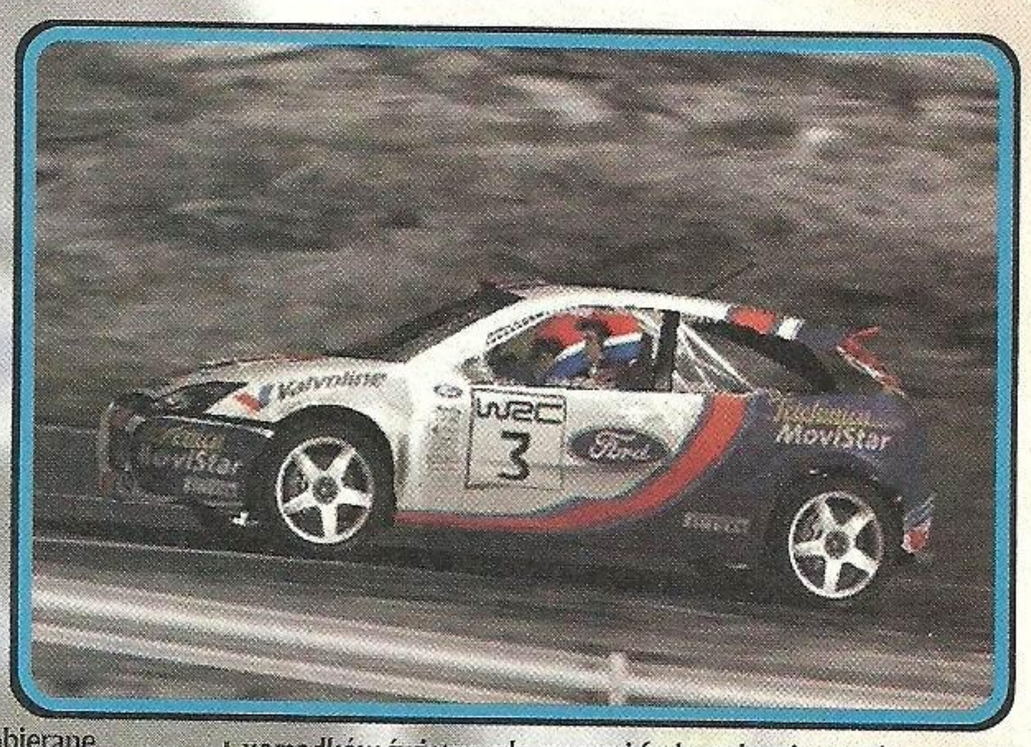


***WRC - ta gra to nie jest jakiś tam sobie racer, w którym ścigamy się z kilkoma przeciwnikami po nudnych torach. To o wiele trudniejsze wyzwanie! Ścigamy się z czasem i piekielnymi trasami, trudnymi warunkami atmosferycznymi... I walczymy z własną słabością!***

# WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

WORLD RALLY CHMPIONSHIP - najefektowniejsza i najtrudniejsza z wszystkich dyscyplin, gdzie i maszyna na czterech kółkach stanowią jedno. F1 przy WRC to nuda. Widzieliście kiedyś w telewizji ujęcia z kamery umieszczonej za kierowcą samochodu WRC? Widzieliście te wąziutkie trasy zawieszone nad przepaściami? Czuliście, jak gorąco jest w pojeździe podczas rajdu Australii i zimno na rajdzie Szwecji? Widzieliście, jak olbrzymią pracę musi wykonać kierowca takiego trzystukonnego potwora? Wszystko to zobaczycie i poczujecie w WRC 2001. Warto! Od czasów COLIN'a 2 na PSX nie było tak dobrej gry o rajdach WRC. A upłynęło już naprawdę dużo wody w Wiśle. Zmieniła się platforma, zmieniła się grafika. Teraz wygląda to już prawie jak transmisja telewizyjna! Sony naprawdę wysoko zawiesiło poprzeczkę i Codemasters będzie się musiało sporo napracować nad COLIN'em na PS2 aby pokonać WRC 2001.

Produkt Sony oferuje nam wszystko to, czego mogliśmy się spodziewać po grze na licencji WRC, ale w rewelacyjnej oprawie i z naprawdę wysokim poziomem realizmu. W grze znajdziemy wszystkie rajdy jakie odbywają się w sezonie. Jest ich czternaście, a najbardziej znane to Rajd Monte Carlo, Rajd Szwecji, Rajd Akropolu, Rajd Safari, Rajd Korsyki i Rajd Wielkiej Brytanii. W sumie do przejechania jest 70 odcinków specjalnych i 5 odcinków super-specjal. Łączna długość tras, jakie znajdziemy w WRC 2001, wynosi około 500 kilometrów!




W WRC znajdziemy wszystkie samochody z zespołów fabrycznych uczestniczących w rajdach: Ford Focus, Subaru Impreza, Mitshubishi Lancer, Citroen Xsara, Peugeot 206, Skoda Octavia i Hyundai Accent oraz prawie wszystkich kierowców i pilotów (zabrakło tylko Colina McRae - wiecie dlaczego).

Graficznie WRC przegrywa (nieznacznie) tylko z GT3! Ale wygląda naprawdę bajecznie. Samochody są świetnie odwzorowane nie tylko na zewnątrz... Fajnym bajerem jest to, że każdy z pojazdów ma swój własny, wirtualnie odtworzony, wygląd deski rozdzielczej. W samochodzie siedzi oczywiście kierowca wraz z pilotem, ale nie są tylko kukłami, ruszają się, rozglądają... Kolejnym świetnym patentem jest to, że auta w trakcie rajdu brudzą się i ulegają zniszczeniu (oczywiście gdy w coś przywalimy). Spróbujcie po rozbiciu przedniej szyby prowadzić z widoku zza kierownicy. Niezła zabawa - prawie nic nie widać. Nawet jak szyba jest cała, to i tak mamy niezłe utrudnienie, ale ujęcie zza samochodu jakoś nie przystaje do tej gry. Przy zabawie za kierownicą trzeba mieć naprawdę świetny refleks! Trasa miga nam przed oczami, czasami nie widać, co będzie za zakrętem... Trzeba słuchać pilota.

Wygląd tras to poezja. Gdy warunki atmosferyczne pozwalają (a te są zmienne, dobierane losowo, więc raz na danym odcinku będzie piękna, słoneczna pogoda, innym razem mgła, deszcz itd.), widać okolicę aż po horyzont. Każdy z odcinków rajdu został sfotografowany przez satelity i odtworzony w grze. Realizm! Do tego dochodzą świetne efekty świetlne, jak jazda pod słońce, czy wjeżdżanie z oświetlonego odcinka trasy w ocieniony. Świetny efekt! Do tego, niektóre odcinki odbywają się w nocy.

Zapomniałbym o filmowych „wejściówkach" do każdego rajdu - są to po prostu nagrane na DVD filmiki z zawodów i już naprawdę czujemy się tak, jakbyśmy tam byli. Powtórki naszego przejazdu też są cudowne, jest wiele ujęć kamery np. z helikoptera lecącego nad trasą - gdzieś tam w dole nasz samochodzik pruje asfalt... Eeeh... długo by wymieniać - WRC 2001 wygląda po prostu bosko.

Podobnie też brzmi. Każdy z samochodów wydaje inne dźwięki - sprężarka, pisk opon i tak dalej. Do tego jeszcze tylko głos pilota i to wszystko, co jest potrzebne na trasie odcinka specjalnego. Ale spróbujcie rozwalić nieco swój samochód. Usłyszycie nowe dźwięki - skrzynia biegów zgrzyta, silnik męczy się na niskim biegu, a w zawieszeniu coś stuka. Świetne. Tylko w menusach i podczas powtórek słyszymy (zresztą całkiem niezłą) muzyczkę.

O miodności tego tytułu chyba nie muszę dłużej przekonywać. Gra jest piękna, duża i realistyczna. Jest multiplayer dla dwóch graczy, ale widać wyraźnie, że gra jest nastawiona na samotnika. Fizyka jest w większości wypadków świetna, ale czasami (gdy wykręcimy coś nieprzewidzianego np. wyjedziemy poza trasę) potrafi się skaszanić. Sterowanie jest bardzo czułe, ale można się do tego przyzwyczaić (jeździłem na najniższej czułości). No i jak w prawie w każdej nowej grze z samochodami w roli głównej, tak i w WRC 2001 możemy skorzystać z dobrodziejstw, jakie niesie ze sobą Force Feedback. Tak naprawdę dopiero po podłączeniu kierownicy obsługującej tę funkcję, możemy poczuć się jak w prawdziwym samochodzie WRC. Każdy odcinek specjalny to ciężka, fizyczna praca, zupełnie jak w rzeczywistości. Po prostu bomba! Nie ma się co zastanawiać, WRC 2001 po prostu trzeba mieć!

Dabljuarsi own me!

**Marcellus**

PlayStation 2 — 9

GRAFIKA 9

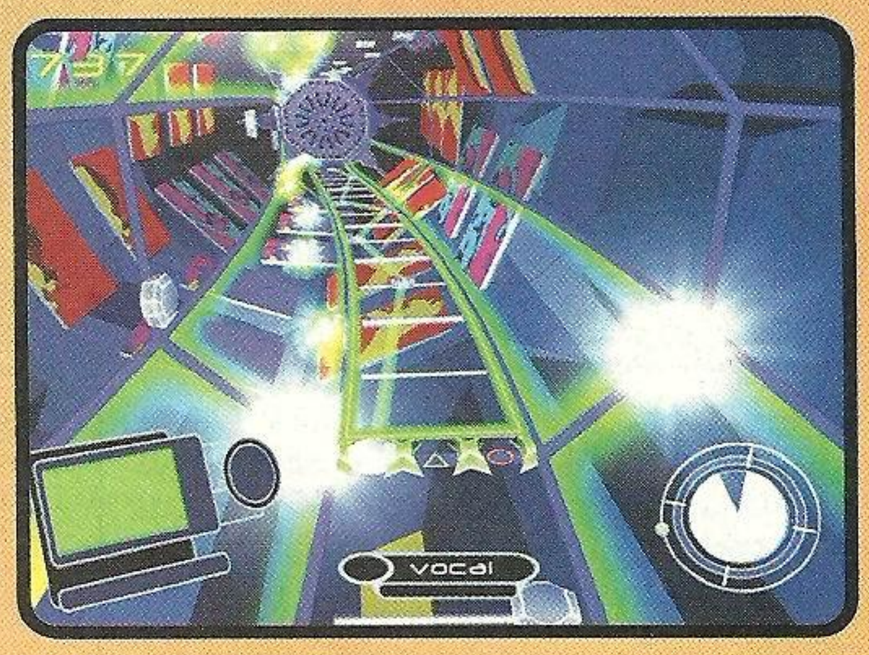
DŹWIĘK 9

MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Evolution
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Mem. Card 8Mb, Force Feedback

# FREQUENCY

***Półton, to najmniejsza odległość między dźwiękami. I to właśnie półtony załatwiły najnowszy muzyczny produkt na PS2.***




FREQUENCY, to pozycja, która przypomina nieco gry taneczne, i trochę elektronicznych kompozytorów na PS2. Zasiadając do niej, miałem już w głowie relacje moich wstrząśniętych amerykańskich znajomych, dotyczące jakości gry, a z drugiej strony, jako osoba grająca nieźle na kilku instrumentach, mam zawsze pewne obawy. FREQUENCY jest produkcją dla amatorów. Niezłą grą. Świetnie dopracowaną. Ale po kilku godzinach chyba zaczynasz wymagać czegoś więcej.
No dobra - ale o co chodzi? We FREQUENCY wgrano kilkadziesiąt sampli i melodii techno, mniej i bardziej znanych DJów. Można sobie w jednej z opcji odsłuchać wszystko bez stresu, bądź puścić na imprezie, celem zabawiania gawiedzi. Logiczne. Siła gry leży jednak w dwu pozostałych opcjach, które zarówno w przypadku trybu dla jednego, jak i dla dwu graczy polegają na układaniu muzyki i odkrywaniu coraz nowszych tracków. Zacznijmy od kompozycji. Lecimy niby w wielkim tunelu, który wydaje się wnętrzem ośmiościennej tuby. Na każdej ze ścian tuby rozmieszczono jedną ze ścieżek danego tracka. Dźwięki porozkładano w formie małych, niebieskich wielościanów. Każda ze ścian może mieć wielościan po lewej, w środku i po prawej. Teraz zaczynamy się przesuwać wzdłuż tunelu i jeśli mijamy aktualnie dźwięk z lewej strony, musimy wcisnąć kwadrat lub L1, jeśli w środku - trójkąt, lub R1, a jeśli z prawej - R2 lub kółko. Trafiając w kolejne przyciski, odkrywamy ścieżkę melodyczną - rytm, basy, efekty... aż w końcu słychać całą ścieżkę. Tak odkrywamy sobie coraz bardziej złożone melodie i cieszymy ucho.
Drugą wartą uwagi opcją, jest kompozytor. Tym razem tunel jest zupełnie pusty, a my - wciskając przyciski joypada i zmieniając ścieżki melodyczne- tworzymy własną, złożoną melodię. No i właśnie - do zwykłych, amatorskich podrygów ta opcja wydaje się wystarczająca. Niestety - już po krótkiej chwili zaczynamy odczuwać pewien niedosyt. Tak naprawdę można komponować bardzo uproszczone melodie i tylko w ramach wyznaczonych przez producenta. Czasem brakuje czegoś - jakiegoś dźwięku, pół tonu wyżej i już niestety - nie zrealizujemy swojego muzycznego marzenia. Czyli co? Gra superowa dla miłośników techno, a nawet ambientu. Można się miło pobawić, albo zapuścić muzykę, w imprezowej przerwie w graniu, żeby ludzi ruszyć. Piękna graficznie i doskonała jeśli chodzi o warstwę dźwiękową. Melomani pogrążą się w niej na długo. A reszta? Może jako miły przerywnik?

**Grabarz**

PlayStation 2 — 8
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 8
Wydawca: Sony
Producent: Sony
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8Mb

# KIRIKOU

***Niedawno wyszło na jaw, że kiedy badano trafność naukową testów na inteligencję wśród afroamerykanów, otrzymywali oni niższe wyniki, dlatego że pilnowali ich biali naukowcy często podejrzewani o rasizm.***

Tymczasem Kirikou dałby sobie pewnie radę i z nimi. Kirikou, to mały Murzynek, który urodził się w afrykańskiej wiosce. Kiedy jednak w tej samej wiosce pojawiły się dziwne znamiona rzuconej klątwy, tylko on mógł zapobiec nadchodzącemu nieszczęściu. Kirikou wyrusza więc na poszukiwania źródła nieszczęść, trafia do siedziby złej czarownicy. Nie uprzedzajmy jednak faktów. Oto scenariusz zręcznościowej gry KIRIKOU, w którą zagrać możecie teraz na PSOne. Pierwsze wrażenie z gry: śliczna grafika. W pierwszym momencie wydało mi się, że to gra na PS2, którą jakimś cudem odpaliłem na starej maszynie. Śliczne menu, wspaniała afrykańska muzyka - niesamowite. Na wszystkich nieruchomych planszach (startowa, menu, itp.), kłębią się dziwne wzorki. Dobra - zaczynamy grać. Zabawa zaczyna się od długiego intra, które jest na poły filmem animowanym i opowieścią o narodzinach Kirikou, a na poły piękną historią z morałem. Kiedy dawno czytałem zapowiedzi tej gry, byłem przekonany, że opowieści o powadze scenariusza będą przesadzone. Tymczasem okazało się, że nic z tych rzeczy. Całość wygląda jak afrykańska baśn. Mały Murzynek będzie musiał przebyć w swej marszrucie bagna, jaskinie, wysokie skały i las, by w końcu dotrzeć do zamku złej czarownicy. Mało tego - po drodze nabędzie mnóstwo umiejętności, jak ciskanie gromów z nieba, czy swobodny lot podczas spadania z wysokości. Zasadnicze pytanie, jakie ciśnie się na usta każdego gracza zapewne brzmi: jakim to cudem autorzy wsadzili w babcię PSOne taką potężną liczbę detali? Wystarczy zagrać przez chwilę, by stwierdzić, że tak naprawdę szczegółów nie jest wiele, ale skomponowane są tak sprytnie, że nie widać niemal niedociągnięć konsoli. Wielokrotnie zatniecie się pewnie podczas gry w KIRIKOU, nie wiedząc, czy warto wskoczyć na gałąź, czy wejść do jaskini - rozwidlenia dróg, są w tej grze na porządku dziennym, przez co dodatkowo wzrasta jej wartość jako świetnego produktu. Nie ma co się oszukiwać - jeśli jesteś miłośnikiem ganiania gołym Murzynkiem, skakania po platformach, zbierania bonusów... Jeśli lubisz sprytne rozwiązania graficzne i kochasz piękny dźwięk w grach - musisz zagrać w KIRIKOU. Ta gra ma dokładnie sprecyzowanych odbiorców i jest jednym z najciekawszych platformerków na PSOne. Mam nadzieję, że na GameBoya Color KIRIKOU będzie równie ciekawe.

**Grabarz**

PlayStation — 7
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 7
Wydawca: Wanadoo
Producent: Wanadoo
Liczba graczy: 1
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: Dual Shock, Meomry Card

# CAPCOM® VS. SNK® 2
## MILLIONAIRE FIGHTING 2001

***Ryu i Kyo stanęli naprzeciw siebie mierząc się wzrokiem. „Do roboty" - rzekł Ryu. Kyo splunął i poprawił rękawice. Powoli wojownicy zaczęli się okrążać czekając na błąd nieprzyjaciela...***

Do walki od początku stają aż 44 postacie i jest to ilość wręcz kosmiczna. Także abstrakcyjna, bo kto tak naprawdę opanuje choćby jej jedną trzecią? Jest kilka nowych postaci (Dan, Haohmaru, Rock, Hibiki), ale może poza Haohmaru i jego mieczem nie powodują one jakiejś podjarki. Po prostu są i tyle. Wzięto je z takich tytułów jak: Darkstalkers, Rival Schools, Final Fight, Street Fighter.... SNK jak zwykle postawiło na King Of Fighters, ale są także bohaterowie Samurai Shodown, Mark Of The Wolves, Art Of Fighting, Last Blade 2, Fatal Fury.

W pierwszej części były dwa systemy walki zwane Groove - jeden pobrany z gier Capcomu, drugi zaś od SNK (z KING OF FIGHTERS). Teraz jest ich aż sześć, opisanych kolejno literami C, A, P oraz S, N, K. Różnią się one dość znacznie, ale tylko dla tego, kto siedzi w tej serii po uszy. Dla osoby, która nie żyje bijatykami Capcomu będzie to praktycznie niewyczuwalne - wybierze pierwszy z brzegu i będzie bawić się równie dobrze, jak przy każdym innym. Są to odpowiedniki systemów z KOF, SFA3, SFA2 i takie tam, a różnice polegają na sposobach ładowania supera i odpalania combosów. Mogą to być dwa comba do wyboru, odpalane na dowolnym poziomie paska, może to być jeden potężny combos dostępny dopiero po wejściu na trzeci poziom, mogą to być Custom Combo i tak dalej, i tym podobne.

Podobnie jak w poprzedniej części każdy zawodnik jest określony pewnym punktem siły. Wcześniej do walki stawał zespół, którego siła punktów musiała wynosić trzy. Mogła to na przykład być jedna postać za trzy punkty, bądź trzy słabe liczone po jednym. W CvsSNK2 zostało to zmienione - wybieramy dowolne postacie, a punkty siły przyznajemy im dopiero później. Natomiast max punktów ustalamy na początku gry. Zabawa jest...

Identyczna jak poprzednio? I jak dwa lata temu? I taka sama, jak w każdym mordobiciu 2D Capcomu? Krótko mówiąc: na pewno dobra, solidna i efektowna.

Grafika jest dobra, na szczególną uwagę zasługują śliczne tła. Są trójwymiarowe (choć część efektów pozostała 2D) i momentami odwracają uwagę od walki, bo czasem dzieje się na nich coś niespodziewanego. Postacie są za to w niskiej rozdzielczości. Od czasów Marvel vs Capcom 2 muzyka w fajterach Capcomu zaczęła brzmieć nowocześnie - tutaj mamy funk, połamane bity, wokalizy w tle. Wszystko brzmi naprawdę dobrze.

Naturalnie gra jest dopracowana i efektowna: ma nowe tła, muzykę, postacie, pseudo-systemy walki, ale... Wszystko to jest jakieś odgrzewane. Wydaje mi się, że Capcom powinien jakoś ruszyć do przodu z nowymi mechanizmami. Czy to droga EA Sports - co rok ta sama gra w nowej oprawie? Coś w tym jest...

Żeby długo nie jęczeć, powiem krótko: trochę mi się znudziło. Ile można grać w to samo? Jasne, że jak wpadnie czasem kumpel, to odpalimy sobie CvS2 i pogramy godzinkę, czy dwie, ale... To już nie to. Zauważcie, że w fajterach 3D cały czas coś się dzieje nowego i nie bardzo wiem, dlaczego tutaj nie może być podobnie. Inna sprawa to grafika: GUILTY GEAR X pokazuje, że można przeskoczyć w wysoką rozdzielczość także i w dwóch wymiarach. Capcom tego nie robi i to też rozczarowuje; po pierwsze postacie są momentami rozpikselowane (Haohmaru!), po drugie - miejscami animacja zaczyna się starzeć.

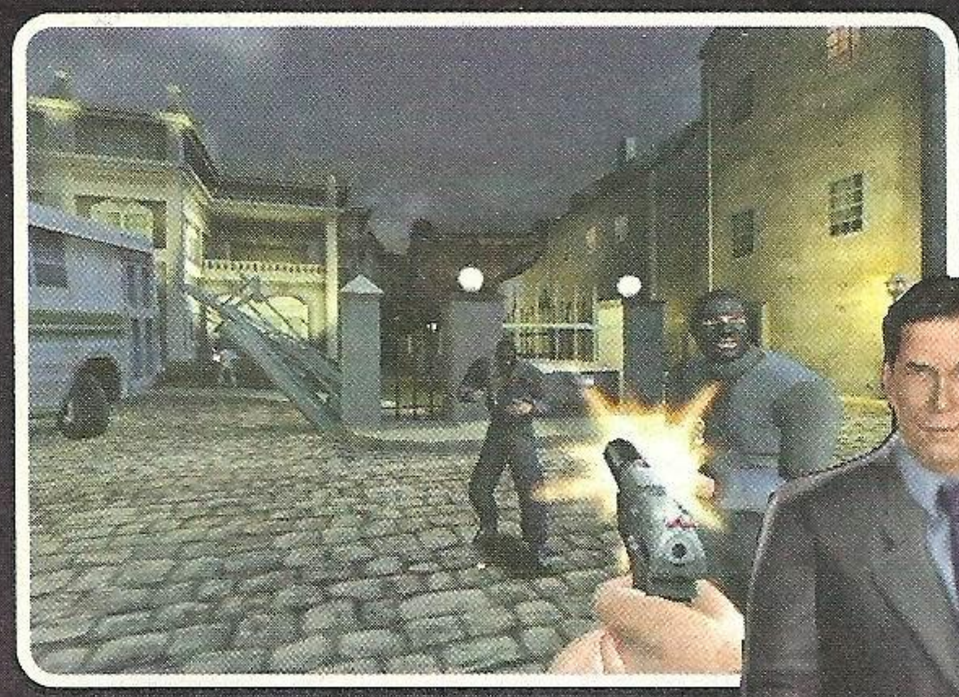
Jeśli od czasów SF ALPHA 3 na PSX nie mieliście okazji zabawić się w nową bijatykę Capcom, możecie sprawdzić - może obudzi w Was jakąś iskierkę? Posiadacze DC - coś nowego dla Waszej umierającej konsoli. Ja jednak wracam do MGS2, GTA3, THPS3... So sorry, Capcom.

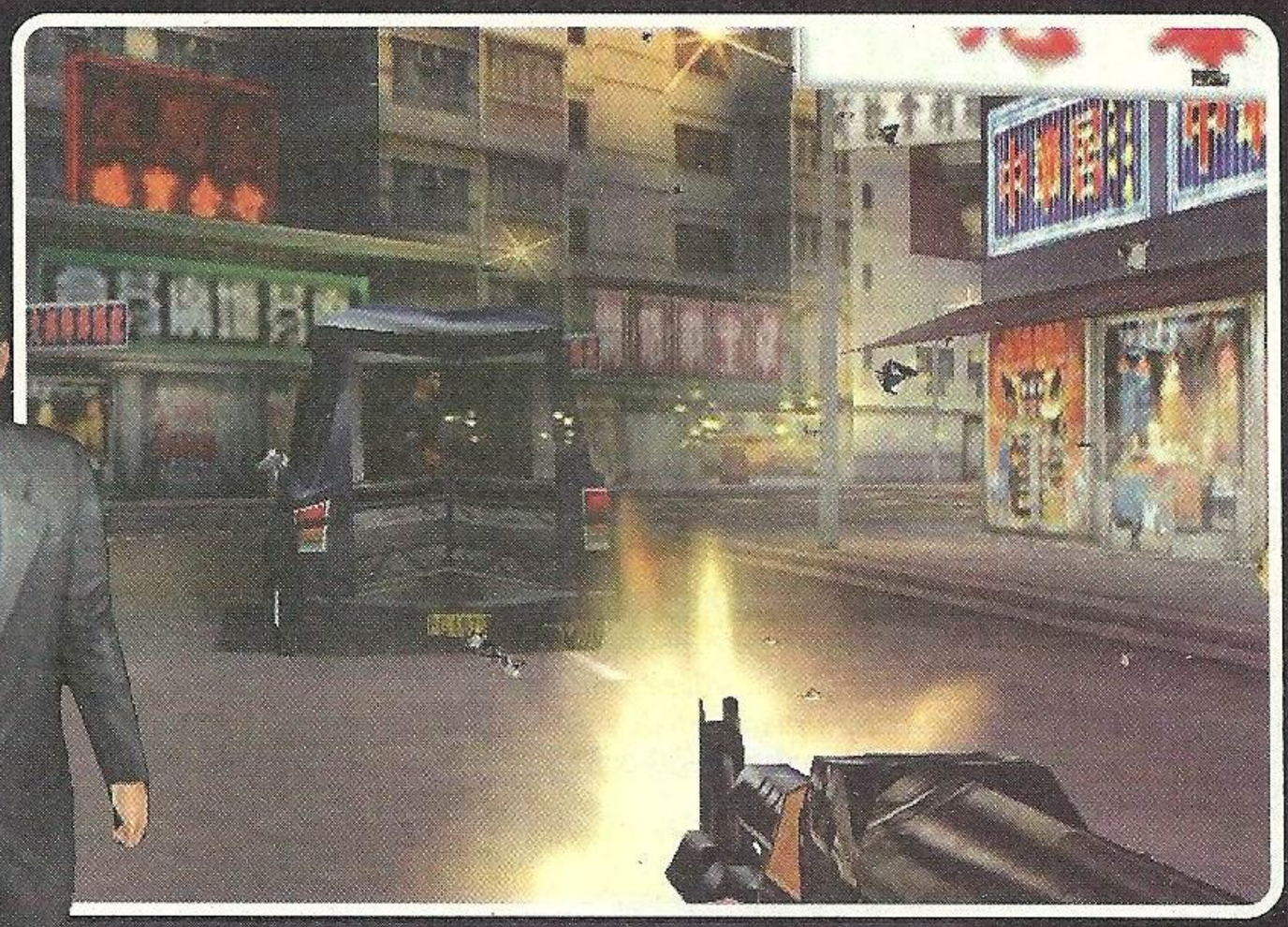
**Gulash**

**PS2 i DC** **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, VMU, VU





***Niech ciekawostką tej gry będzie, że oto mamy pierwszego Bonda na PS2 i pierwszą grę o agencie specjalnym Jej Królewskiej Mości, która nie bazuje na żadnym filmie. A to nowość, prawda?***

# 007 Agent Under Fire

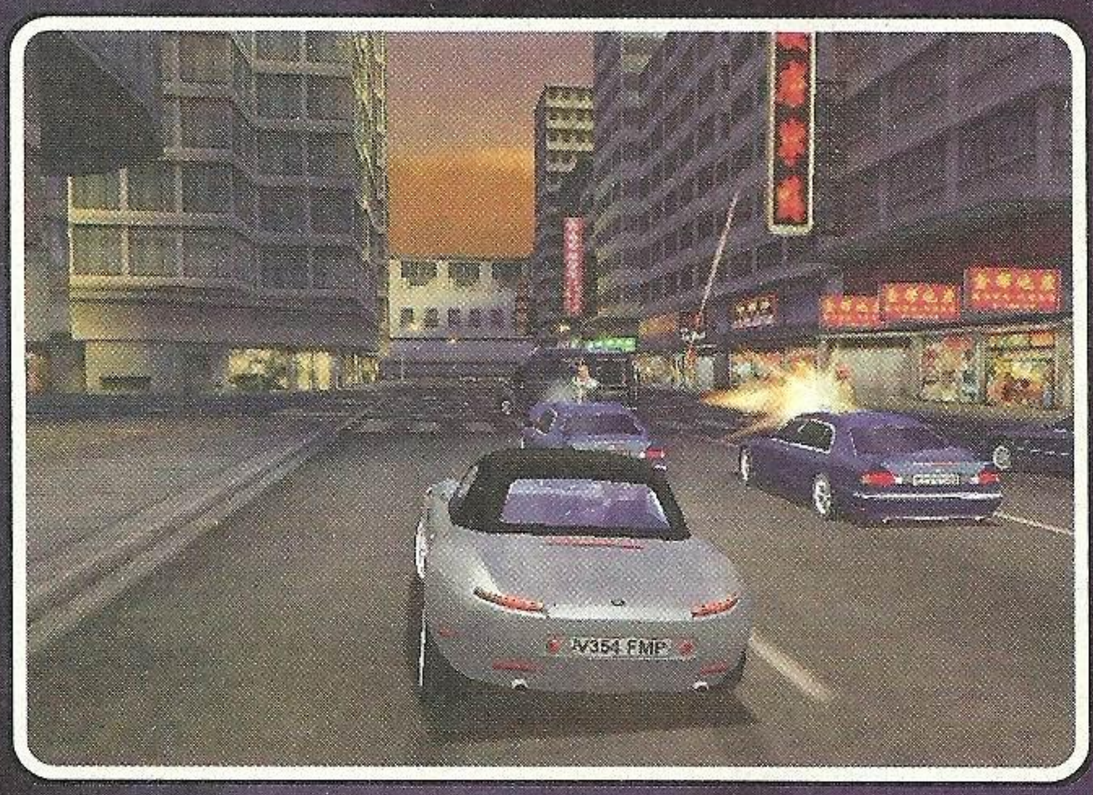
JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE faktycznie nie bazuje na żadnym z filmów o Jamesie Bondzie. Autorzy z Electronic Arts zapewne mieli pomysł na grę o agencie specjalnym i potrzebowali postaci do rozreklamowania produktu. Nie wystarczyłoby widać, gdyby stworzyć nowego bohatera, jak np. Gabriel Logan z serii SYPHON FILTER, to musiał być ktoś znany... i padło na Bonda.

Nie martwcie się jednak, jako stary fan Bonda powiadam: nie zauważycie różnicy. Scenerie i historia są jak żywcem wzięte z filmów o słynnym agencie.

Światowej (złej) sławy terrorysta Malprave, wszedł w posiadanie systemu danych, który pozwala na szybkie i bezbłędne klonowanie człowieka. Dla bandziora, to nie lada gratka - wystarczy stworzyć sobie armię mutantów zapanować nad światem. Lecz niestety... do akcji wkracza - boski James. W międzyczasie okaże się także, że pomaga nam piękna agentka Zoe Nightshade, która - trzeba powiedzieć - ma polygony tam, gdzie trzeba, hihih...

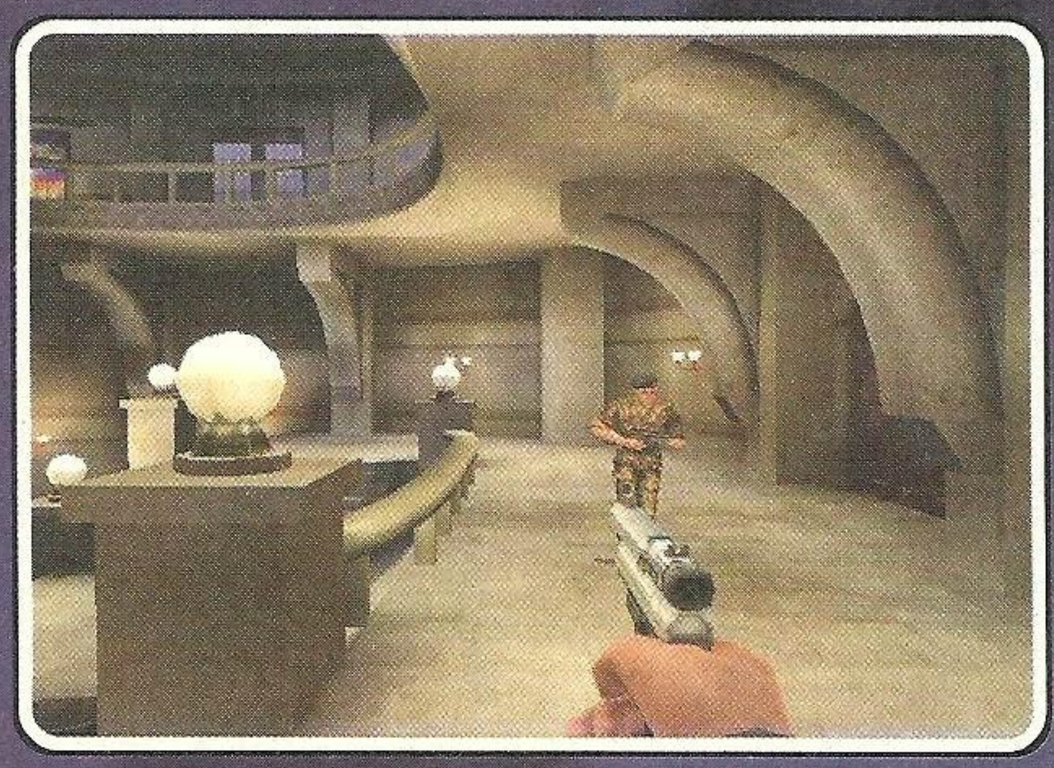
Gra jest klasycznym przykładem FPP, czyli strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby. Misje są proste niczym druty - zero kombinowania, wracania się, szukania wyjścia. Jak po sznurku do końca. Dla średnio zaawansowanego gracza - osiem godzin zabawy. Czy to minus? W pewnym sensie na pewno, ale zważywszy na fakt, że można sobie zmieniać poziom trudności i dodatkowe opcje - nie powinniśmy szybko się znudzić. Pozwólcie, że powiem po prostu tak: właściwie pod względem grywalności JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE nie reprezentuje sobą niczego nadzwyczajnego. Może tylko to, że sterowanie jest jakieś zupełnie odczapiaste - funkcje lewej i prawej gałki zostały podzielone w taki sposób, że trzeba się wszystkiego uczyć od początku. Cóż - być może schemat UNREAL, HALF LIFE, RED FACTION nie był najlepszy - EA jest mądrzejsza i mamy zabawę na kilka poziomów, żeby dojść do wprawy.

Jeśli tryb dla jednego gracza jest dobry, to opcje dla kilku są wspaniałe. Wychodzi na to, że to właśnie tryb multiplayer uratuje JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE od masakry. Pięć opcji - od zwykłego deathmatcha, po obronę flagi, szkolenie antyterrorystyczne, czy kombinowanie ze złotym pistoletem, jetpackami i bazookami z auto celowaniem. Osiemnaście typów broni, dziesięć postaci do wyboru. Dobra rzecz. O ile w trybie dla jednego gracza gierka śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, w opcji dla kilku graczy potrafi spaść i o połowę, jednakże nie jest to jakiś druzgocący widok. Da się grać, chociaż znowu... zabawa we czterech, to już trochę przesada dla niewielkich poziomów JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE. Pozwólcie, że zajmę Wam chwilkę, opowiadając o grafice i dźwięku gry. Nie można przejść obok nich obojętnie. Pierwsza lokacja w grze przypomniała mi jako żywo pomosty łączące budynki w METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY. Żółte ściany, zachód słońca - i tu wyszła klasa MGSa. Różnica jakości jest potężna. Budynki w 007 wciąż są nudne i kanciaste. Bez gzymsów, zarysowań, ciekawych struktur. Ponieważ niedawno skończyłem MGS2, wiem, że Playstation 2 może swobodnie popchnąć ciekawsze bryły. Szkoda. Są jednak miejsca, w których przetrzecie oczy. Wiele lokacji roi się od mikrych detali, jak liście drzew, czy znacznie większych - jak ruch uliczny. Na ulicy można zaś zabawić się interaktywnością postaci: postrzelać do pieszych, rozwalić parę sklepów... czy nawet skorzystać z faktu, że po wiadukcie, nad strzelającymi do nas czołgami, przejeżdża pociąg z wagonem - cysterną i strzelić mu pod kółeczka, żeby pozbyć się przeciwników - zapamiętajcie to, gdy będziecie grać w Bukareszcie. Właściwie nie jest brzydko, ale nie jest to MGS2 w pomieszczeniach, ani GTA3 na ulicy. Mimo, że gry podobne, bo w 007 znajdziecie i misje samochodowe i czysto składankowe.



O dźwięku powiedzieć można tyle, że nie jest zły, ale to najgorszy element gry. Spodziewałem się czegoś lepszego, niż proste połączenie sampli z tematu o Jamesie Bondzie i prymitywnego naśladownictwa wybuchów oraz strzałów z karabinu. Nawet gadżety od Q brzęczą jak maszyna do pisania mojej mamy. To pięta achillesowa JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE, ale reszta... Dobra. Wracam do gry.

**Grabarz**

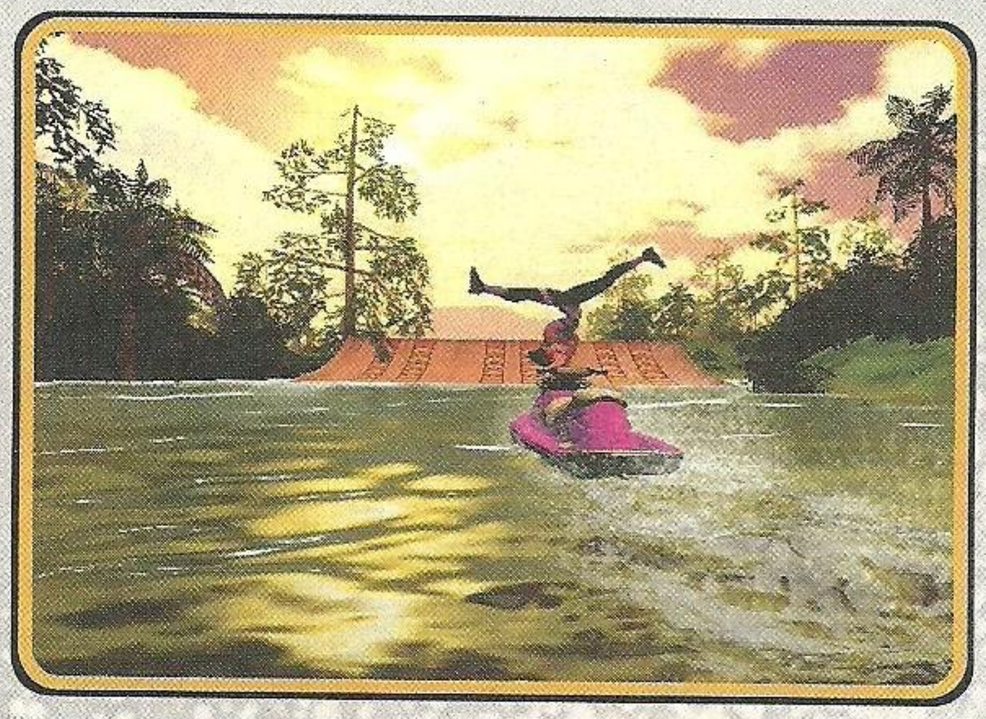


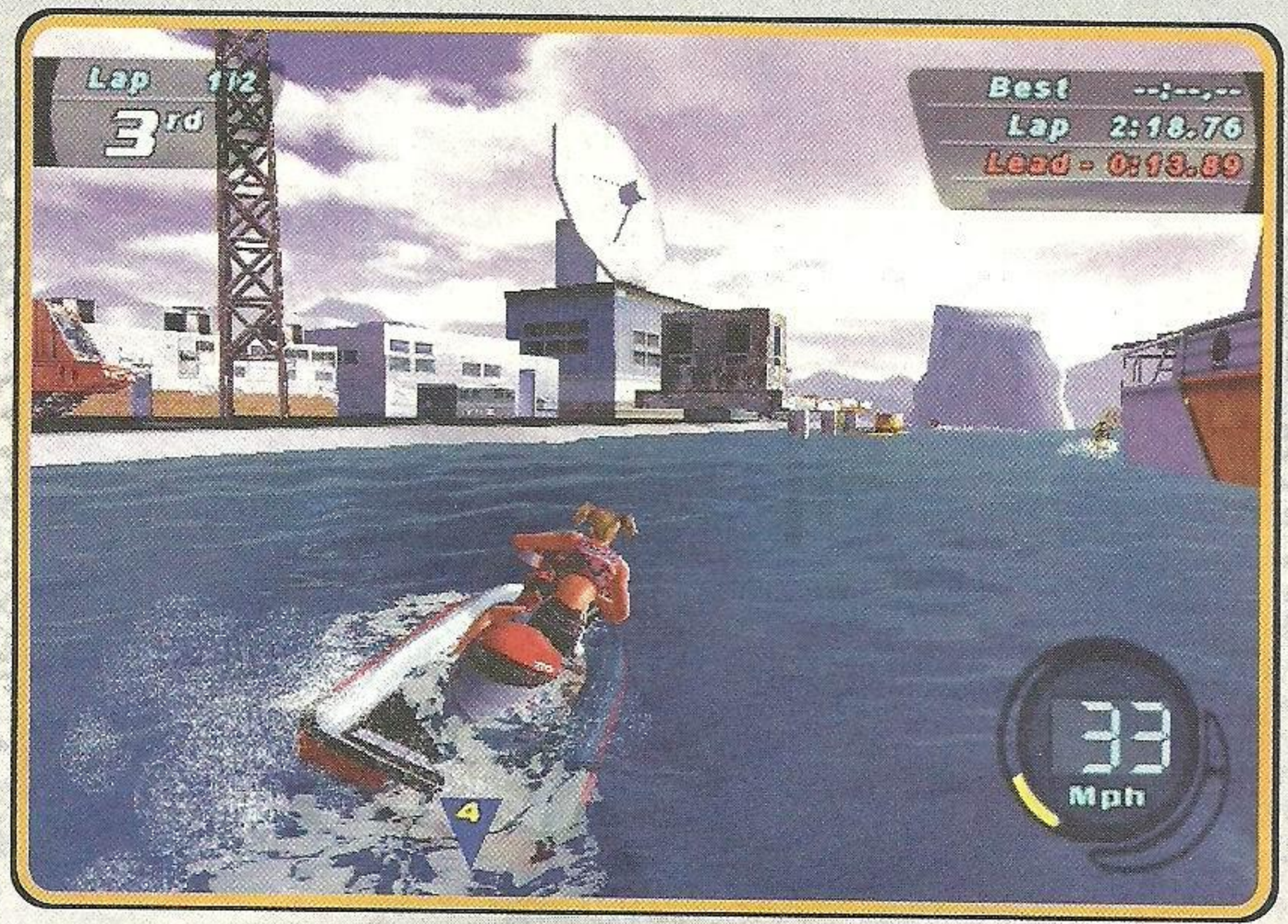
PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: EA
Producent: EA
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień

Wykorzystuje: Dual Shock 2
Memory Card 8MB, Multi Tap 2






***SPLASHDOWN to jedna z gier, które zrobiły na mnie największe wrażenie na tegorocznej edycji wystawy E3. To także pierwsze wyścigi skuterów wodnych na PlayStation 2.***

# SPLASHDOWN

Ale d tego czasu minęło już prawie 8 miesięcy i to można odczuć. Gra jest dobra, ale nie wywaliła już mnie tak w kosmos, jak wtedy. Na początku wyjaśnijmy sobie jedno: O ile Wave zaprasza do zabawy na małych, zwrotnych skuterkach ze stojącymi zawodnikami, Splash prezentuje zawody Ski-Doo, większych maszyn, w których zawodnicy siedzą na specjalnych siodełkach. A że pojazdy większe, to cięższe i mniej zwrotne. Nie pomyślcie tylko, że to jakieś czołgi. O nie, zachowują się bardzo fajnie, są szybkie i mają ostry zryw.

Sterowanie jest dość zaawansowane i pozwala na precyzyjną kontrolę skuterem. Lewym analogiem ruszamy kierownicą, ale także i balansujemy ciałem zawodnika. Może on przechylić się do przodu, bądź do tyłu. Gdy zawodnik zawiśnie z przodu skutera, jego dziób pochyli się nieco w stronę tafli wody, co naturalnie wyhamuje nieco pojazd. Dzięki temu można jednak wejść pod wodę, by następnie wybić się w powietrze. Pochylając się do przodu, można także ostrzej skręcać. Z kolei gdy przeniesiemy ciężar ciała na tył, skuter nie traci wiele szybkości na zakrętach.

Kolejna sprawa to triki. W takiej grze nie może ich zabraknąć i rzeczywiście jest co odpalić. Przy tym - naturalnie - za wykonanie triku dostajemy dopałkę szybkości. Nie da się ich nie robić; bez boosta nie ma co marzyć o zwycięstwie. Skocznie rozlokowane są na trasie co kilkaset metrów. Dobrze jest wtedy - przed skocznią - pochylić front i przygotować się do skoku. Zawodnicy przekładają nogi, robią ,,Supermana" i inne cuda, od których normalny człowiek zginąłby w akcji (gra wyświetla nawet ostrzeżenie o tym, aby nie próbować tego własnoręcznie). Na trasie są także bojki, które trzeba omijać jadąc slalomem. Jeśli nie opłyniemy jej z właściwej strony, tracimy część prędkości. Wszystkie te elementy są dość dobrze poskładane do kupy i trzeba je wszystkie opanować, by myśleć o zwycięstwie.

W grze czeka 18 tras, tryb pucharowy, kilku zawodników różniących się charakterystykami i spora liczba bonusów do odblokowania. Kilkanaście godzin zabawy zapewnione.

Grafika, czyli woda. Co mogę powiedzieć? Jest rewelacyjna! Skuter sunie po niej z niebywałą gracją, a odbicia i refleksy powodują, że nie można oderwać oczu. Zresztą nie raz w połowie wyścigu zatrzymywałem się, by porobić kilka bączków i poskakać sobie na Ski-Doo (niemal jak w reklamie GT3...), odpuszczając zawody. Uczucie jest super, naprawdę można się wkręcić. Są i fale, ale nie występują w takiej ilości, jak w grach konkurencji. Może dlatego, że większość wyścigów ma miejsce nie na morzu, ale na jeziorach, czy zamkniętych akwenach. A tam przecież nie ma wielkich fal, jak na oceanie. Szkoda też, że animacja liczy sobie całe 25/30 klatek. Jeśli zaś chodzi o otoczenie - jest uproszczone; widać, że cała para poszła w wodę. Ale to niespecjalnie przeszkadza, ponieważ oczy skierowane są głównie na akcję. Modele pojazdów są w porządku, zawodnicy też.

Dźwięk... Ech, kiedy głosy zawodników w takich grach przestaną być... żenujące? Dość już tego ,,bycia cool" za wszelką cenę. No, ale trudno - nie nam o tym decydować. Muzyka jest średnia, ale licencjonowana. Kawałki pasują i dla każdego znajdzie się coś miłego. Szczególnie ,,All Star" Smash Mouth (podobnie jak wszystkie płyty SM).

Gra przypomina w pewien sposób ATV OFFROAD FURY także autorstwa Rainbow Studios - szczególnie pod względem fizyki i modelu trików. Jeśli graliście w ATV, poczujecie się jak w domu. SPLASHDOWN na pewno jest fajny i przyjemny, ale niestety jakoś nie wgniata w fotel. Czegoś mu brakuje. Trasy na dłuższą metę wydają się podobne, a fale są zwyczajnie za małe, aby robiły jakieś większe wrażenie. Zawodnicy gadają głupoty... Z drugiej strony jest świetna woda, rycząca maszyna, fajne triki i sporo zabawy. Nie powinniście się zawieść, ale rewelki też się nie spodziewajcie.

**Gulash**

PlayStation 2 — 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

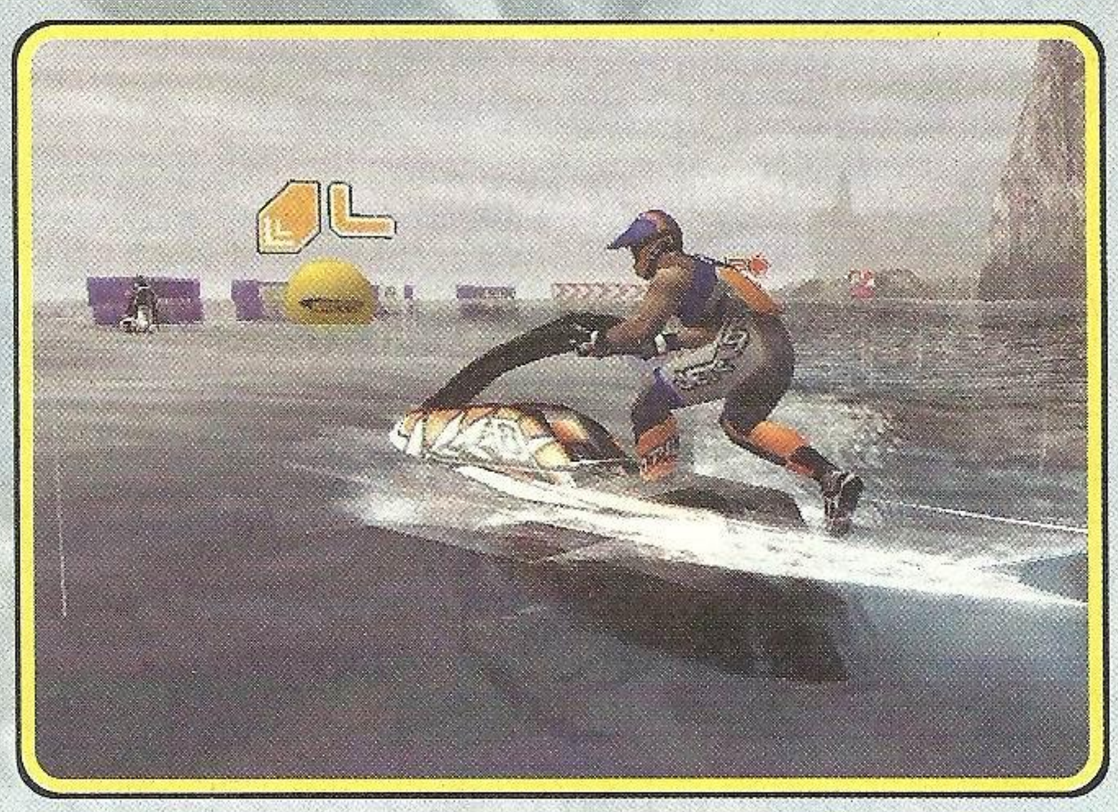
Wydawca: Infogrames
Producent: Rainbow
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8Mb

***To naprawdę dziwne, że od czasu WAVE RACE na Nintendo 64 nie powstała praktycznie żadna konkurencja dla tej gry. Dopiero teraz producenci gier zaczynają dostrzegać olbrzymi potencjał skuterów wodnych.***

# WAVE RALLY

WAVE RALLY w dużym stopniu korzysta ze sprawdzonych wzorców, a więc z WAVE RACER'a na N64 I Gamecube. Do wyboru mamy zarówno skuterki, na których się stoi, jak i siadane (choć nie potężne Ski-Doo ze SPLASHDOWN). Na graczy czeka kilka trybów, z obowiązkowymi Arcade, Time Trial, VS oraz Freestyle, a także kilkoro zawodników różniących się charakterystykami.. Wygrywając kolejne zawody można odblokować nowe postacie, trasy i bonusy. Krótko mówiąc - standard.
Trasy są dość dobrze zaprojektowane, a ich poziom trudności wzrasta w miarę postępów w grze. Naturalnie wyścig polega nie tylko na wyprzedzeniu przeciwników, ale także na slalomie między bojami. Ominięcie każdej z nich powoduje spowolnienie, a także zabiera część czasu. Na trasach gdzieniegdzie rozlokowane są skocznie, z których można efektownie się wybić, aby potem całym ciężarem maszyny mocno plusnąć w wodę. Są także triki, ale ich system jest trudny do opanowania, a to ze względu na zachowanie wody. Ale o tym za chwilę. Niestety, autorzy skopali dwie rzeczy. Po pierwsze - sterowanie skuterami. Pojazdy biorą zakręty po tak olbrzymim łuku, że nie sposób zmieścić się w trasie między bojami. Naturalnie mówię o pełnej szybkości. W sumie powinno być tak, że gdy gracz pochyli zawodnika do tyłu na skuterze, ten odrobinę zwolni, ale stanie się bardziej zwrotny. Tutaj tak nie jest. Naturalnie można drastycznie zwolnić (i wtedy zmniejszyć promień skrętu), ale nie jest to wskazane ze względu na nieustępliwych przeciwników, a poza tym skuterkiem wodnym nie robi się powerslide'ów. Lekarstwem jest nauczenie się trasy na pamięć i jazda po przećwiczonej linii, ale... No właśnie - tutaj wchodzi druga zepsuta sprawa, a mianowicie zachowanie fal.
W WAVE RACE na Gamecube i Nintendo 64 sunie się z falą lub ślizga na niej; w pewien sposób współpracując z wodą. Pomaga to nabrać szybkości. Tutaj jest zupełnie inaczej - fale atakują bez ładu i składu.
Praktycznie nie sposób opanować żywiołu, a na tym właśnie powinna polegać zabawa. Nie widać skąd idzie fala; po prostu uderza w zawodnika jednym razem przyspieszając skuter, innym wstrzymując, a jeszcze innym zbijając go z kursu. To w połączeniu z ostrym bujaniem wody daje efekt przypadku. Jak na mój gust za dużo zależy od tego przypadku, a za mało od umiejętności gracza.
I wszystko to byłoby niewybaczalne, i wręcz karygodne, gdyby nie ogólny klimat gierki. A ten jest wybitnie... arkejdowo-japoński, jeśli wiecie, co mam na myśli. W porównaniu do takiego SPLASHDOWN gra jest nieprawdopodobnie wręcz szybka; skuterkiem w ciągu sekundy rzuca z pięć razy w każdą stronę, wygina, pcha i cofa... Coś w tym jest i mimo wspomnianego efektu przypadku, coś jednak ciągnie do tej gry i nie daje odłożyć pada... Przynajmniej do czasu, aż gracz nie zdenerwuje się przypadkowością. No i wracamy do punktu wyjścia.
Grafika jest ładna, a woda wykonana nieco inną techniką niż w SPLASHDOWN. Tafla nie stoi, ale pokryta jest efektownymi falkami i falami, a otoczenie efektownie się w niej odbija. Kapitalnym efektem jest kolor wody, który się zmienia w zależności od trasy, czy pory dnia. Otoczenie jest bez zarzutu, podobnie jak postacie jeźdźców. Gra jest także dużo szybsza niż Splash - jazda jest bardziej dynamiczna, a animacja jakby płynniejsza... Jest fajnie. Do tego mamy drum «n « bass na ścieżce dźwiękowej, a połamane bity bardziej pasują mi do takich zawodów niż punkowcy w Splashu. No i oczywiście są żałosne głosy zawodników.
Gra jakoś dziwnie podoba mi się i wciągnęła mnie, choć uważam, że jest gorsza niż SPLASHDOWN. Cholerna przypadkowość, zepsute triki, ale... dynamika bez zarzutu. No i wspomniany efekt japońskiej zręcznościówki. Mimo to w pierwszej kolejności powinniście sprawdzić propozycję Rainbow Studios - chyba, że ciągnie Was bardziej do czystych zręcznościówek.

**Gulash**



PlayStation 2 — 7

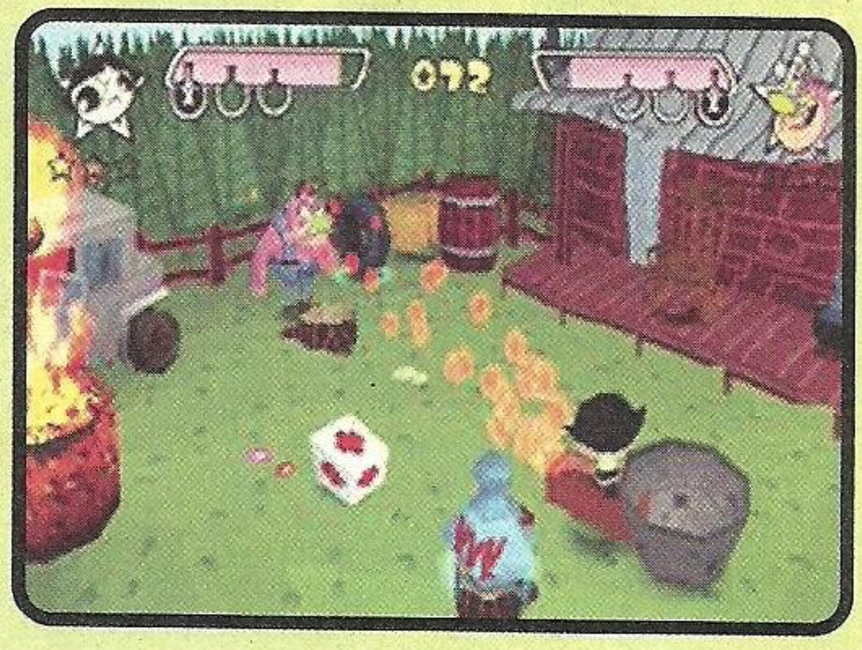
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Eidos
Producent: Eidos
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

# POWERPUFF GIRLS CHEMICAL X-TRACTION

***Znane z kreskówki i lubiane przez wszystkie dzieciaki Atomówki - Bójka, Bajka i Brawurka po raz kolejny muszą uratować Townsville przed zakusami Mojo Jojo i Wy, drodzy gracze, im w tym pomożecie.***

Jak zapewne każdy z Was się domyśla gra z Atomówkami w roli głównej może polegać tylko na jednym - na mordobiciu! I tak jest w istocie. Gra zaczyna się w momencie, gdy dziewczynki upiekły ciasto, a Bajka w tajemnicy przed siostrami dodała do niego Związek X. Na taki przysmak po prostu musiał połakomić się Mojo Jojo i oczywiście porwał ciasto. Potem podzielił się nim ze wszystkimi złoczyńcami Townsville. Teraz wszyscy mają specjalne moce tak jak Atomówki - to bardzo poważne zagrożenie! Czy Atomówki po raz kolejny uratują miasto? Oczywiście - przecież od tego są! Ale aby tego dokonać, trzeba dołożyć wszystkim napotkanym przeciwnikom. Walczyć trzeba będzie z różnymi, znanymi z kreskówki, przeciwnikami - Sadusa, Fuzzy Lumpkins, Ace, Big Billy, Princess, no i oczywiście z samym Mojo Jojo. Każdy z przeciwników ma swój specjalny atak, ale dziewczynki nie pozostają bezbronne i mogą odpowiadać tym samym. Na początku jest to tylko laser z oczu, ale później można odkryć drugi z ataków specjalnych, charakterystyczny dla każdej z dziewczynek. Bójka ma atak lodowy, Bajka - krzyk, zaś Brawurka - tornado.



Story Mode jest jednak dość krótki - jedna bohaterka ma do przejścia tylko sześć walk, w różnych lokacjach. A że walki nie trwają zbyt długo, to i zabawy nie ma zbyt wiele. Jest jeszcze tryb Simulation - który służy pojedynkom pomiędzy dwoma graczami - „Bójka jest fajniejsza - Nie! Bajka jest fajniejsza!, Bójka - Bajka, Bójka! - Bajka!".

POWERPUFF GIRLS ma średniutką oprawę graficzną, postacie są duże, ale brzydkie. Animacja nie jest płynna. Scenerie, w jakich przyjdzie walczyć, są wprawdzie wyjęte z kreskówki, ale trochę za małe i niezbyt ładne. Z dźwiękiem jest dużo lepiej, a na duży plus należy zapisać to, że głosy wszystkich postaci są podłożone przez tych samych lektorów, którzy użyczają im głosów w filmie - narrator wymiata!

Nie da się ukryć, że PpG jest skierowane do najmłodszych graczy. Sterowanie jest bardzo proste i nie oferuje nam zbyt wielkich możliwości: skok i latanie, dwa ataki: podnoszenie i rzucanie przedmiotami oraz dwa ataki specjalne (po zebraniu trzech probówek ze Związkiem X). Wszystko polega na unikaniu przedmiotów, którymi rzuca przeciwnik (wytrącają nam probówki ze Związkiem X) i zbieraniu probówek. Potem jest czas na odpalenie ataku specjalnego i tak dalej, w kółko, aż do zwycięstwa. Prosto ale niezbyt przyjemnie. Dla wielbicieli Atomówek gra przez chwile może wydawać się fajna, ale po godzinie będzie rozczarowaniem. Ale przynajmniej Mojo znów ma przechlapane.

**Marcellus**

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: BAM!
Producent: BAM!
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock, Meomry Card

# CUBIX ROBOTS FOR EVERYONE

***Do powstania tej gry przyczyniła się spora popularność serialu animowanego, który jest emitowany w jednej z amerykańskich telewizji. Serial opowiada o perypetiach grupki dzieciaków. Ich ulubionym zajęciem jest budowanie, naprawianie i modyfikowanie robotów. Robią to po to, aby się na nich ścigać. Mają też złowrogiego przeciwnika -szalonego naukowca.***

On również buduje roboty, ale ścigać się ani myśli - facet woli niszczyć. Na szczęście, dziwnym zbiegiem okoliczności dzieciaki zawsze mu w tym przeszkadzają. Gra opiera się na podstawowym aspekcie filmu - na ściganiu się. Wygrywając wszystkie wyścigi, doprowadzimy do upadku szalonego naukowca i zniszczenia jego robota.

Podstawowy tryb CUBIX to Story Mode. Do przejechania jest dziewięć wyścigów o rosnącym poziomie trudności. Nie jest to jednak specjalnie trudne, ani nie trwa zbyt długo. W tym trybie odkrywamy kolejne roboty wraz z postaciami, które je skonstruowały. Na początku gry dostępne są tylko cztery mechy, ale zapewniam, że szybko zdobędziecie następne.

Za pieniądze zdobyte na wyścigach można ulepszać maszyny. Nie ma tego zbyt dużo, ale biorąc po uwagę, że gra skierowana jest do młodszych odbiorców - wystarczy.

Grafika CUBIX'a nie zachwyca, choć także nie odrzuca. Widok, z jakiego obserwujemy wyścig, jest bardzo podobny do tego, jaki oferowało nam całe lata temu MICRO MACHINES V3. Udźwiękowienie jest sympatyczne - szczególnie „zrobotyzowana" muzyczka.

CUBIX ma banalne sterowanie, średnie dopałki (standard - turbo, rakieta, mina, tarcza) oraz krótkie i bardzo łatwe trasy. Dla starszego gracza nie stanowi żadnego wyzwania i nie wzbudzi żadnych emocji - chyba tylko młodsi mogą (ale nie muszą) zainteresować się tą gierką. Trochę ratuje ją fakt, że bawić może się nawet 4 graczy jednocześnie.

I tu jednak kryje się pewne ograniczenie - każdy z graczy ma na starcie trzy życia, a gdy zostanie zbyt daleko z tyłu za pozostałymi zawodnikami (czyli zniknie z ekranu) to traci jedno z nich i zostaje przeniesiony tuż za prowadzącego. Gdy straci wszystkie życia, odpada z gry.

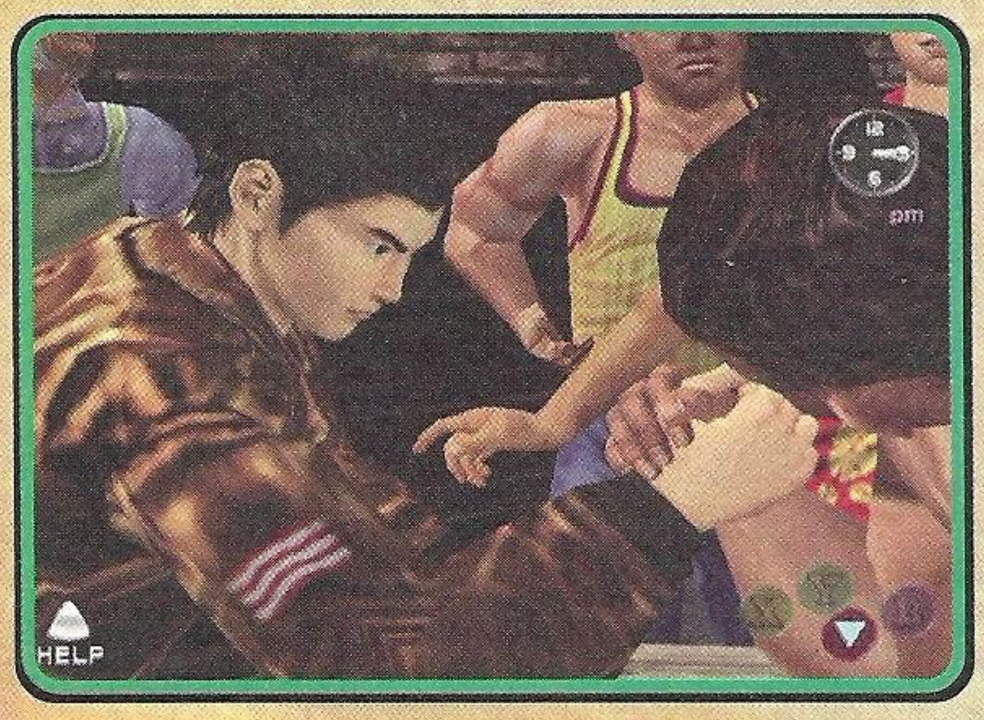
Może w USA CUBIX zdobędzie większą popularność, ale i tak tylko dlatego, że jest zrobiony na podstawie znanego filmu animowanego. Gra sama w sobie jest średnia.

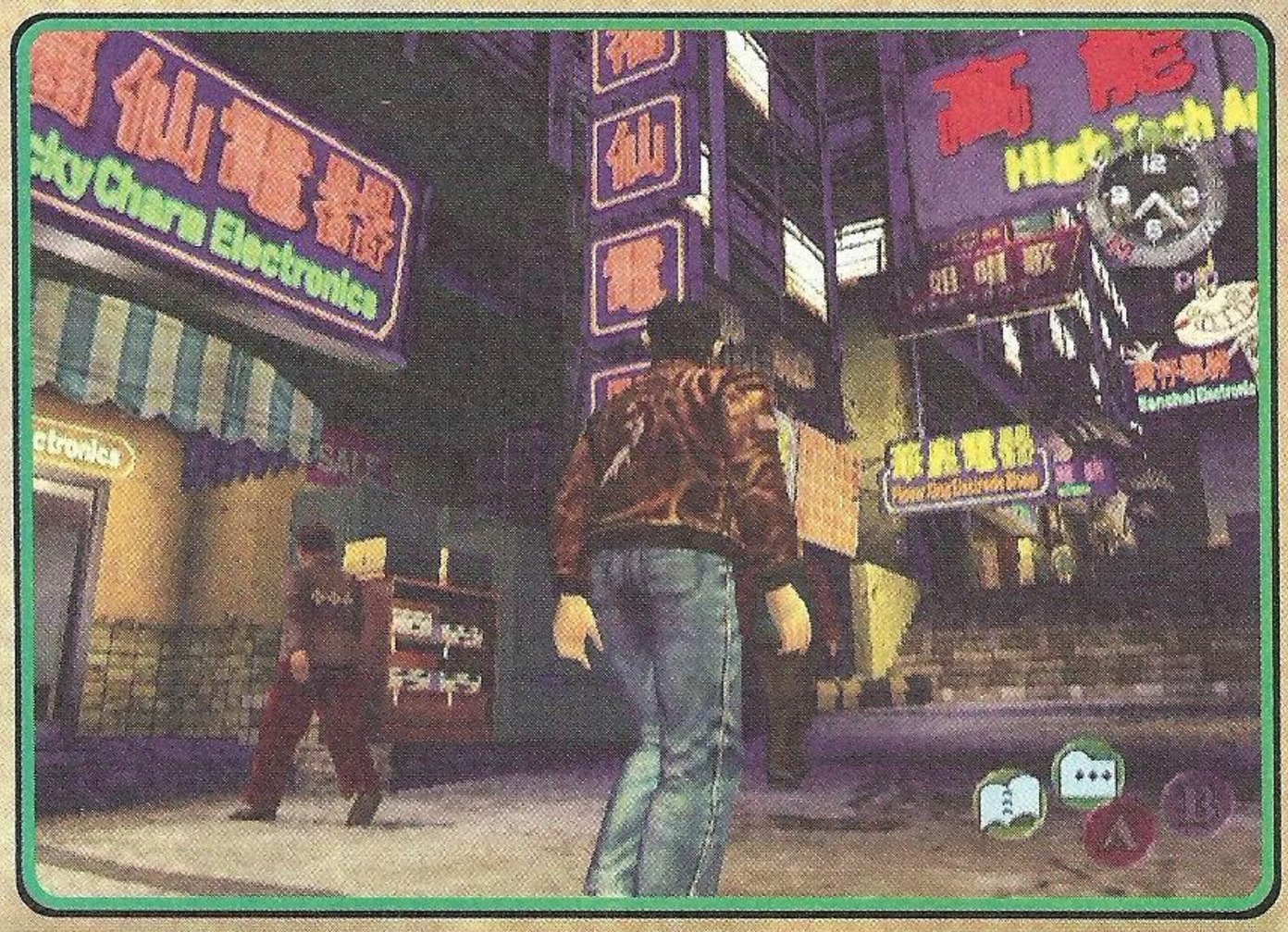
**Marcellus**

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: 3DO
Producent: 3DO
Liczba graczy: 1-4
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock, Meomry Card

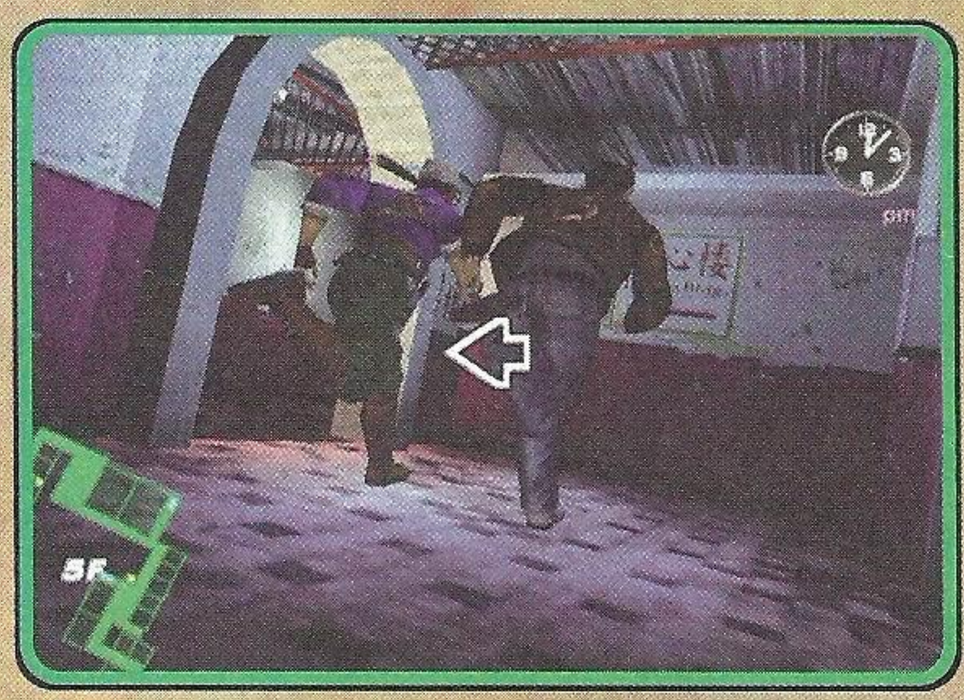



***Najpierw zobaczyłem fale. Potem statek... Płynął w stronę portu. W powietrzu szybowały ptaki, serce zaczęło szybciej bić. Kiedy statek przycumował, wyszedł z niego młody chłopak. Ryo Hazuki. W głowie kołatała mu się jedna myśl. Zemsta. Tak, w końcu znalazł się w Hong Kongu. Coraz bliższy rozwiązania zagadki śmierci swego ojca. Nadal będzie musiał przeżyć wiele przygód, poznać wielu ludzi i zwiedzić wiele miejsc. A ja razem z nim.***

# Shenmue II™

Trudno opisać uczucia towarzyszące oglądaniu intra do SHENMUE 2. Rok wyczekiwania, nerwowego przeglądania stron internetowych w poszukiwaniu jakichkolwiek informacji. Pierwsze obrazki z gry i animacje. Wydanie wersji japońskiej. Potem niepewność. Czy trafi także do nas? A jeśli tak, to czy osłodzi posiadaczom DC gorycz po porzuceniu swojego dziecka przez Segę?
Nie mogę trzymać Was dłużej w niepewności: Yu Suzuki dokonał tego po raz kolejny! Dokonał niemożliwego. Udoskonalił doskonałe. Choć tylko w kwestiach technicznych.
SHENMUE miało swój niepowtarzalny klimat. Mała wioska, w której wszyscy znają i rozpoznają Ryo, a najbliższe okolice domu Hazuki dawały poczucie bezpieczeństwa. Pozwalały się zrelaksować. Gracz powoli był wciągany w życie po drugiej stronie ekranu. Dopiero później akcja nabierała szybszego tępa, a Ryo z grzecznego chłopca przemieniał się w walczącego smoka. Decydując się na podróż w nieznane, zdawał sobie sprawę z konsekwencji...
Gra całkowicie zmieniła swoje oblicze. Usprawniony wygląd, inny klimat. Ryo jakby bardziej twardy. A może to wielkie miasto tak na niego podziałało? Zresztą nie dziwię się. Już na samym początku pobytu w Hong Kongu zostaje okradziony przez bandę Heavensów. Potem poznaje przepiękną i tajemniczą Joy, która pomaga mu ogarnąć się w nowym miejscu. Pokazuje, gdzie może zamieszkać, a następnego dnia zabiera do pracy. Bohater od razu jest wciągnięty w wir wydarzeń, a później wszystko dzieje się jeszcze szybciej...
Mniej więcej w tym momencie gracz już powinien wyjść z szoku spowodowanego wyświetlaną grafiką. Tak, jeśli myśleliście, że pierwsza część sagi w dużym stopniu wykorzystuje możliwości graficzne Dreamcasta, to SHENMUE 2 wyprowadzi Was z błędu. Przede wszystkim przestrzenie, jakie pokonuje się w grze. Są o wiele większe niż te w pierwszej części. Hong Kong podzielony jest na dzielnice. Jeśli przechodzimy z jednej do drugiej, gra doczytuje się, ale robi to szybciej niż wcześniej. Większość sklepów jest otwartych. To znaczy nie mają żadnych drzwi ani okien, a ich wystawy są ustawione we wnękach zamykanych na noc. Ryo idzie ulicą, a sprzedawcy stoją po jej bokach i nawołują klientów. Można w każdej chwili „wejść" do takiego sklepu, podejść do wystawy i obejrzeć ją. Jeśli jakiś zamknięty obiekt jest ważny dla rozwoju fabuły, to niejako wpisuje się w architekturę całej dzielnicy i kiedy do niego wchodzimy, to w ogóle się nie doczytuje! Nie muszę chyba wspominać o zmiennych warunkach pogodowych, czy kolejno następujących po sobie porach dnia. Przecież to już było w pierwszej części.
Niesamowite wrażenie robią wieżowce w Kowloon. Do każdego z nich można wejść, wjechać lub wejść na dowolne piętro. Nie dość, że są ogromne, to jeszcze połączone. Można się naprawdę zgubić. Skręcisz w zły korytarz i już jesteś zupełnie gdzie indziej.
Sama eksploracja również została usprawniona, że się tak wyrażę, w znaczących szczegółach. W pewnych momentach można skorzystać z opcji przyśpieszenia czasu. Po części zaciera to uczucie naturalności. Wcześniej trzeba było kombinować. Jeśli Ryo był umówiony na wieczór, a było wczesne popołudnie, to szło się na automaty, albo poćwiczyć na pustym placu. Z drugiej strony jest to wykonane w sposób, który wręcz wynagradza mój dyskomfort. Otóż po odpaleniu opcji przyśpieszenia czasu obserwujemy wydłużające się cienie, przyśpieszony ruch słońca, zmieniające się barwy otoczenia. Poezja.



Autorzy wprowadzili nowy rodzaj QTE. Takie, w których na chwilę zatrzymuje się czas i trzeba wklepać bardziej skomplikowaną kombinację. Poza tym samych QTE jest o wiele więcej, są dłuższe i efektowniejsze. Dopiero teraz można powiedzieć, że niektóre z nich wyglądają jak żywcem wyciągnięte z filmu kung-fu.
Usprawniona została walka w Free Battle. Nie jestem w stanie określić, w jaki sposób, ale autorom udało się spowodować, że jest bardziej naturalna, płynna i intuicyjna.
Kolejną dopieszczoną rzeczą są dialogi. Teraz można zdecydować, o co chcemy zapytać, lub jakiej odpowiedzi udzielić. Jeśli musimy dotrzeć do jakiegoś miejsca, a nie wiemy, gdzie się ono znajduje, możemy zapytać o to jakiegoś przechodnia. Powinien wskazać nam stronę, w którą należy się skierować, a nawet zaprowadzić nas tam.
Muzyka i dźwięki są bardzo podobne lub wręcz identyczne do tych występujących w pierwszej części. Lokalizacja przebiegła w inny sposób niż za pierwszym razem. Teraz zamiast dialogów mówionych po angielsku, mamy japońskie gadki wzbogacone o zrozumiałe dla nas napisy. Choć raczej jestem zwolennikiem oryginalnych wersji językowych, to muszę przyznać, że angielskie głosy nagrane na potrzeby SHENMUE były na ocenę celującą, a druga część troszkę na tym straciła. Ale to tylko moje zdanie.
Jeśli nie liczyć pierwszej części SHENMUE, druga odsłona sagi nadal jest grą bezprecedensową. Ta gra tworzy klasę sama dla siebie. I robi to wspaniale... Podzielenie opowieści na kilka rozdziałów spowodowało, że Banan dał SHENMUE tylko dziewięć punktów na dziesięć. Nie do końca się z nim zgadzam. Idea ta, choć niedoskonała, posiada wręcz nieograniczony potencjał. Wystarczy tylko popuścić wodzę fantazji. Wszystko jest możliwe. Tak jak w prawdziwym życiu.
To nic, że na kolejne części trzeba tak długo czekać. Prawda jest taka, że od każdej gry trzeba odpocząć i w międzyczasie pograć w coś innego. Poza tym, jeśli dla Adriana Chmielarza zakończenie FF VIII było najbardziej ekscytującą rzeczą w jego kontaktach z konsolami, to jestem ciekaw, jak za kilka lat odbierze zakończenie serii SHENMUE?
Jednak nic nie zmieni faktu, że znowu chciałoby się więcej. Tu jest nawet gorzej. SHENMUE 2 na dobrą sprawę nie ma nie tylko końca, ale również początku.
Jeśli macie Dreamcasta, to już dawno zaliczyliście pierwszą część i tylko czekacie, abym skończył moje wywody i pozwolił Wam polecieć do sklepów. Jeśli jednak znajdą się tacy, co nie grali, to odradzam im inwestowanie w samo SHENMUE 2. To by była herezja, niweczenie wizji Yu Suzuki'ego, plama na honorze gracza. SHENMUE 2 to ostatnia wielka gra na DC. Podsumowanie krótkiego, ale jakże owocnego życia tej konsoli.
Jeżeli posiadacie DC pod swoim dachem, to musicie mieć również SHENMUE 2. Nie ma innej opcji.

o.g

Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: VMU, VU

# EVIL TWIN
## Cyprien's Chronicles

***Biblioteczka ponurego i lubującego się w mrocznych klimatach gracza z otwartymi ramionami powinna przywitać zbliżającą się Gwiazdkę. Najpierw Silent Hill 2, a teraz to...***

Porównanie francuskiej gry do produkcji mistrzów z Konami przenoszących swoje najbardziej perwersyjne koszmary (albo ukryte pragnienia) do gier może wydawać się początkowo dosyć ryzykowne. Jednak już po pewnym czasie spędzonym z Cyprienem okazuje się, że nie jest to porównanie tak do końca chybione. Szczególnie, jeżeli doda się do tego fakt, iż obydwie gry mają rewelacyjne ścieżki dźwiękowe.

Grając w SH2 czułem się, jakbym robił coś, co zrobić muszę. Niechętnie, ale obowiązkowo. To nie jest tak, że ta gra mi się nie podobała. Wręcz przeciwnie - uważam SH2 za jedną z najlepszych gier jakie kiedykolwiek powstały. Chodzi jednak o to, że za każdym razem kiedy siadałem do niej, czułem to dziwne zniechęcenie i przygnębienie... Takie samo, jakie budzi we mnie niedzielne popołudnie i świadomość, że następny dzień wisi w powietrzu. Niby nie trzeba nic robić, ale jasne jest że następny dzień to początek długiego, kończącego się dopiero w piątek tygodnia pracy.

Z Evil Twin jest podobnie. Od samego intra, kiedy obserwujemy walące błyskawice na tle zapuszczonego i odpychającego sierocińca, zaciętą twarz głównego bohatera i gorzkie słowa płynące z jego ust - wiadomo, że gra należy do gatunku tych cięższych...

Pomimo, że jego przyjaciele wyprawili mu tego niespokojnego wieczora urodziny, Cyprien nie cieszy się. Jak dowiadujemy się z rozmowy z jednym z kolegów, nasz bohater stracił rodziców właśnie w dniu swoich urodzin, które od tej pory przypominają mu o tamtej tragedii. W porywie złości do całego świata Cyprien wypowiada gorzkie słowa, w rezultacie których jego przyjaciele zostają porwani przez tajemniczą istotę o długich i niemiłych mackach. A on sam zostaje wciągnięty do dziwnego, zamieszkałego przez groteskowe istoty świata. Świat ten jest zlepkiem jego koszmarów, lęków i obaw. Tutaj Cyprien spotyka huśtającego się słonia z potwornie sflaczałą trąbą. Wilbur, bowiem tak nazywa się ów trąbicznie upośledzony zwierzak, wprowadza nas w realia krainy Undabed. Okazuje się, że jest ona tyranizowana przez istotę znaną jako Big Boss. Na Undabed pojawił się ruch oporu mający zrzucić jarzmo tyrana, jednak jego przywódca - Lenny - zniknął. Teraz Cyprien ma zająć jego miejsce i obalić kogo trzeba. Dlaczego Cyprien? Bo jest bohaterem tej gry. Po prostu.

Grafika Cypriena nie robi wrażenia pozycji napisanej z myślą o konsoli nowej generacji. Pomimo rozmachu i wyobraźni autorów czerpiących garściami z klimatów burtonowsko-jeunetowskich i zaprawionych tematami Lewisa Carrolla, poziomy nie są aż tak efektowne, jak mogłoby się wydawać. Wszystko wygląda dosyć niestarannie. Kolorystyka jest jak najbardziej na miejscu, ale sam wygląd poziomów podkreślany jeszcze przez dziwnie zachowującą się kamerę to żadna uczta dla oczu.

Dosyć szybko okazuje się, że gra o charakterystycznym i oryginalnym wyglądzie oraz niebanalnym i skomplikowanym bohaterze jest w zasadzie tylko zwykłym platformerem. Który, kiedy pominie się absolutnie obłędny, nastrojowy soundtrack zasługujący na najwyższe słowa uznania i pomysłowy design poziomów, okazuje się niezwykle odtwórczym, wymagającym cholernie dobrego wyczucia skoków tytułem. Co gorsza - animacja bohatera nie jest szczególnie płynna, przez co wspomniane powyżej skoki często kończą się tragicznie.

W czasie swojej przygody Cyprien może korzystać z pomocy swojego bohaterskiego alter ego zaczerpniętego z zabaw z kolegami. Super Cyprien, bo o nim mowa, to szybka, dzika i waleczna forma zwykłego Cypriena. Przybiera się ją po zebraniu odpowiedniej liczby przedmiotów przypominających biała czuprynę SuperCypka. W tej postaci zamiast procy, którą Cyprien posługuje się w swojej chłopięcej formie, nasz człowiek miota błyskawicami, odpala fireballe i ogólnie sieje spustoszenie. Oprócz tego SuperCyp ma też opcję bardzo szybkiego przemieszczania się - ekran fachowo się wtedy rozmazuje, jednak szybko zużywa to pasek transformacji. Komplet umiejętności SC uzupełnia zdolność latania na krótkie odległości. Jak wspominałem zwykły Cyprien ma procę, którą daje się potem usprawniać, m.in. o celownik i dodatkową amunicję.

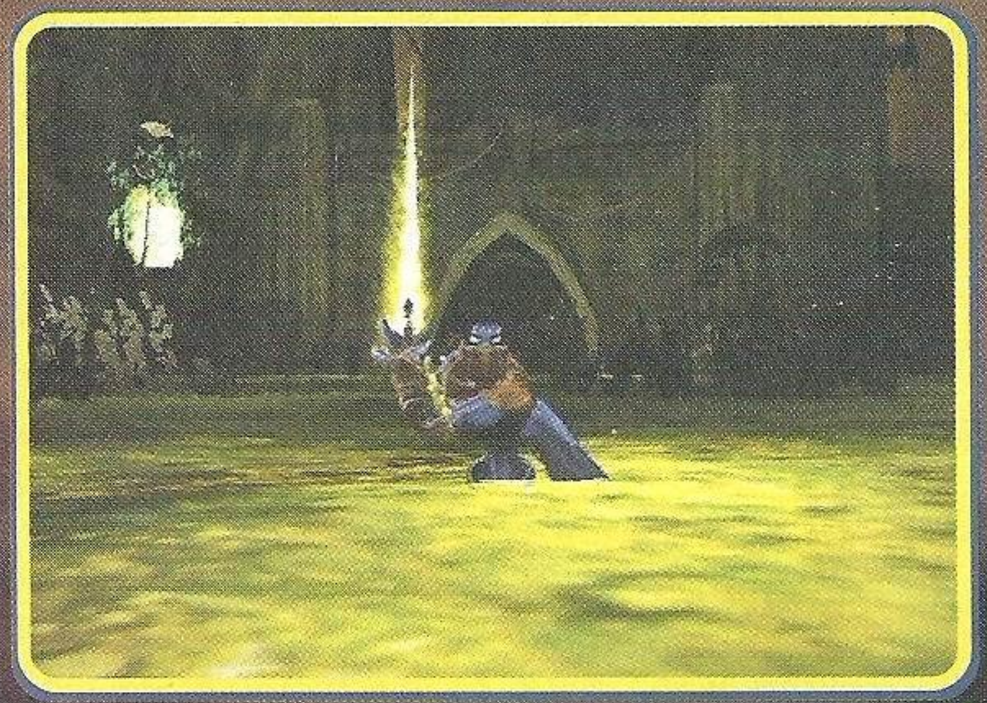
Świat Undabed podzielony jest na osiem zróżnicowanych krain, które z kolei dzielą się na ponad siedemdziesiąt poziomów. To w połączeniu ze sporą liczbą trudnych i irytujących skoków, zawodzącej kamery oraz niezbyt płynnej animacji oznacza więc grę na dłuuuuuuugie zimowe wieczory. Czy warto? Trudno powiedzieć. Mała grupka osób lubiących pokręcone, mroczne klimaty i chcąca sprawdzić się w grze, gdzie trzeba dużo skakać i strzelać z procy może znaleźć tu coś dla siebie.

**Banan**

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 9
MIÓD 6

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb



***Trzeba Wam wiedzieć, że powieść Brama Stokera pt. „Dracula", w momencie wydania wywołała wielki skandal nie jako powieść grozy, ale jako historia pornograficzna! Takie to były czasy.***

# SOUL REAVER 2™

Niestety - SOUL REAVER 2, jak żadna z części serii w świecie Kaina i Raziela, nie kontynuuje tej chlubnej, wampirzej tradycji. Rzec by nawet trzeba, że cała seria jest wręcz aseksualna. Szkoda. Niniejszym, pogrążeni w żalu, witamy drugą część przygód Raziela, który jako najdoskonalszy z rodu Seraphim, zabiwszy swoich wyniosłych braci, postanawia zamordować Kaina - istotę, która niegdyś wtrąciła go w otchłań pustki.

Jak pamiętacie, poprzednia część zakończyła się w momencie, gdy Raziel znalazł w końcu swojego znienawidzonego brata, a my - ocierając pot z czoła - przygotowaliśmy się na monumentalne zakończenie. Czekaliśmy i czekaliśmy, a w grze zgasło tylko światło i pojawił się napis: „Ciąg dalszy nastąpi...".

Słowa nie opiszą jakie poetyckie wiązki wygenerowałem wtedy, stąd też oczekiwałem z niecierpliwością na drugą część. I wreszcie ją mam.

SOUL REAVER 2 zaczyna się sekundę po chwili, w której kończy się poprzednia część. Raziel wciąż rozmawia z Kainem, ale - generalnie - nie trwa to długo. Kain wieje, pozostawiając za sobą otwarty portal. Udajemy się za nim i to właśnie jest początek gry. Dla tych, którzy grali - dźwięk nie zmienił się wcale, scenografia także, jest tylko wyższa rozdzielczość. To prawda. Fakt - wszystko jest ładne, ale w dokładnie tym samym stylu:

mroczne, powykrzywiane postacie, zamczyska, katedry, świątynie.

Najwięcej zmieniło się w kwestii animacji i o tym głównie chcę Wam opowiedzieć. Tak więc sam Raziel ma znacznie szerszy wachlarz umiejętności. Po pierwsze zaczynamy grę z wszystkimi umiejętnościami z końca poprzedniej części: możemy przenikać przez kraty, wspinać się, używać Soul Reavera w rzeczywistym wymiarze świata. To jednak nie wszystko. Wspaniałą zabawę zaczynamy mieć podczas walki. Razie może obchodzić przeciwnika wokół, unikać ciosów, przebiegać pod uniesioną do ciosu ręką za nieprzyjaciela. Może także naskakiwać na wroga i odrywać mu głowę, albo nabijać na pazury i unosić w powietrze. Może także, jak w DEVIL MAY CRY - podbić przeciwnika mieczem i zająć się nim w powietrzu. Nagle, tych wszystkich opcji walki zrobiło się tyle, że zaczyna się z tego robić chodzone mordobicie. Naprawdę - przez pierwszą część gry największą przyjemność miałem z kombinowania najbardziej spektakularnych scen walki. Fakt - SOUL REAVER 2 mógłby być prawie chodzonym mordobiciem, gdyby nie dwa elementy. Pierwszy z nich, to zagadki. Właściwie nic nowego - oczywiście będzie przestawianie bloków, pokonywanie labiryntów, ustawianie zapadni - trzeba jednak podkreślić, że o ile zagadki w pierwszej części były raczej lokalne, to w SOUL REAVER 2 są globalne. Hihihi - ale wymyśliłem. A bez metafor - jeśli w pierwszej części przestawiałeś bloki skalne w jednym małym pomieszczeniu, to w drugiej zastaniesz kilkanaście wielkich luster, porozmieszczanych na trzech wielkich polanach nad zalewem, a by się do nich dostać, trzeba rozwikłać zagadki i pokonać przeciwników. Kiedy już odnajdziesz wszystkie, czeka Cię bieganie kilometrami i pływanie setkami metrów, zanim ustawisz wszystkie lustra tak, jak byś chciał.

Przypomnijmy sobie dodatkowo, że Raziel może przenikać z naszej rzeczywistości, do świata alternatywnego, gdzie wszystko jest podobne, ale powykręcane. Kiedy szukamy przejścia do kolejnej komnaty - przechodzimy do świata alternatywnego, okazuje się, że nic to nie zmieniło (czasem np. wysokie kolumny tak się wykrzywiają, że kładą się aż do ziemi), a my musimy gnać kilometrami do jakiegoś portalu, który da nam wrócić do rzeczywistości. Oto cena, jaką zapłacimy za moc obliczeniową PS2 - wielkie przestrzenie - więcej biegania.

Druga cecha, która nie daje z SOUL REAVER 2 zrobić chodzonego mordobicia, to historia. Historia w tej grze staje się tak długa i zagmatwana, że co chwila ktoś nam coś opowiada, przypominamy sobie, spotykamy serię witraży opowiadających o przeszłości świata - multum i tumult wszystkiego...

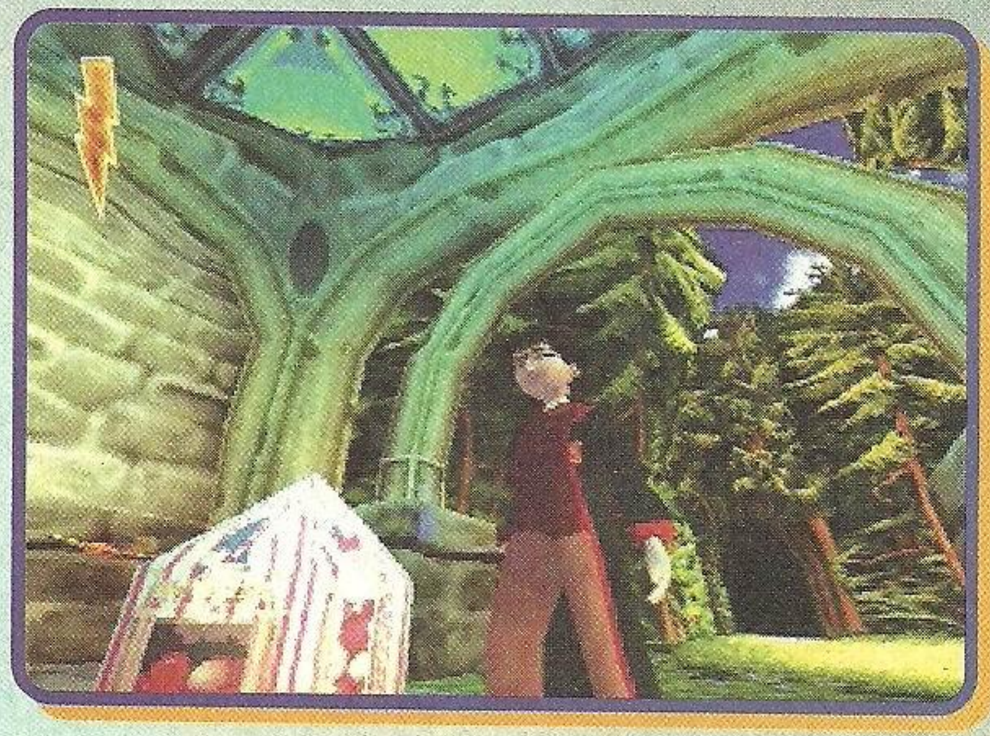
Pisać by można i pisać. Co mamy, Panie i Panowie? Super grę. Mroczniacką, zręcznościową, wciągającą na długie godziny, z super muzyką! Grać!!!!

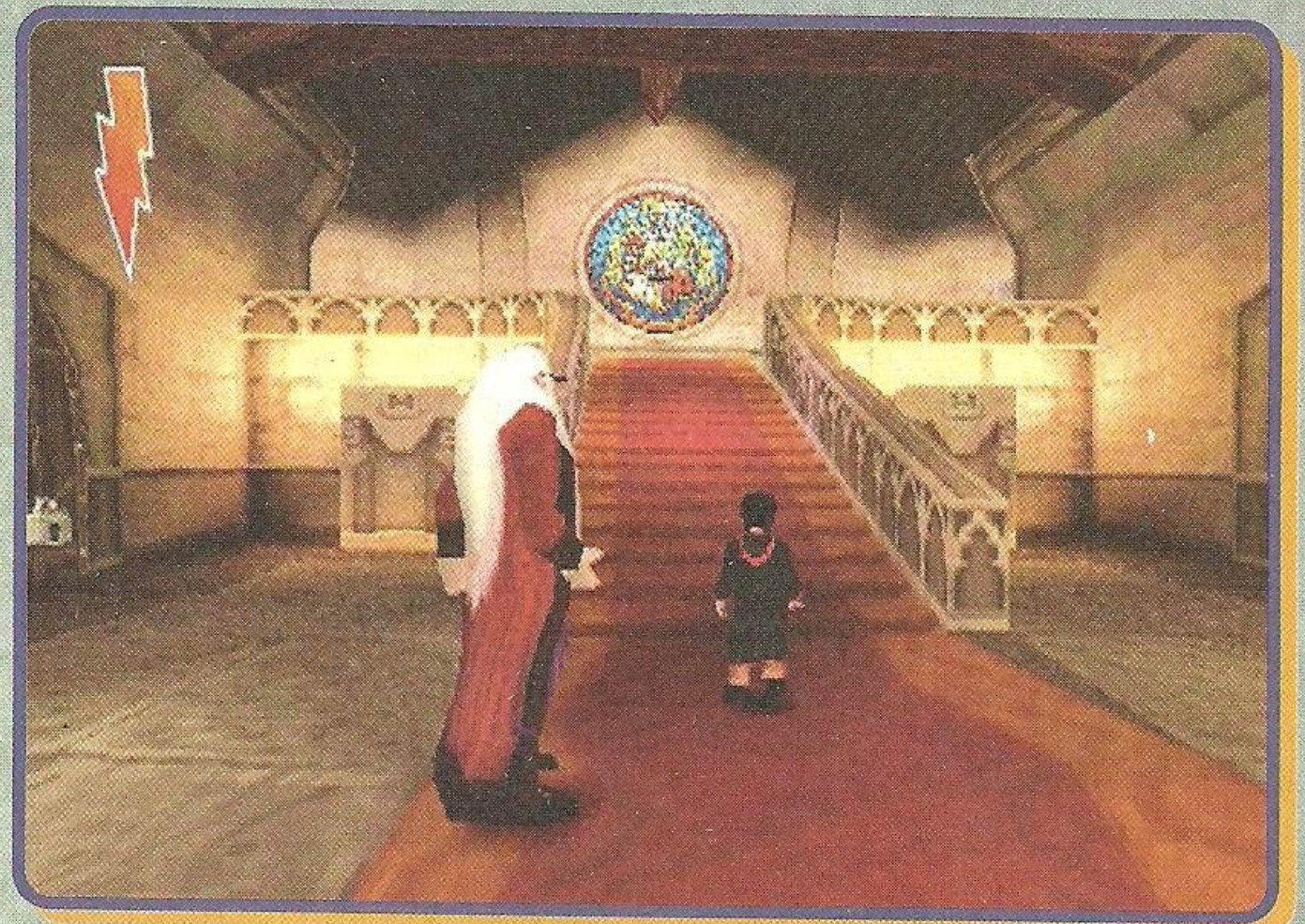
**Grabarz**

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Eidos
Producent: CrystalDyn
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB





# Harry Potter and the philosopher's stone

***Jeszcze nie przeminęła mania Pokemona, a już mamy następną. Tym razem serca dzieci podbił mały chłopiec - Harry Potter.***

Wszystko zaczęło się od kolejnej zwyczajnej książki w księgarniach. Nagle okazało się, że sprzedają się wręcz nieprawdopodobne ilości tej pozycji. Ale spece od marketingu wiedzieli, co robić: kuć żelazo póki gorące. W ruch poszły takie asy z rękawa, jak kolejne pozycje, plakaty, konkursy, gadżety, gumy do żucia, film... A, że w cywilizowanych krajach elektroniczna rozrywka jest traktowana na równi z innymi mediami to i gra: HARRY POTTER wydana przez Electronics Arts.

Ale dość tego oficjalnego tonu. Choć wielu z Was na pewno wie, że dzwoni, to nie wiecie, w którym kościele. Otóż rodzice Harry'ego zostali zabici przez Lorda Voldermort'a. Zamierzał on również dopaść naszego małego bohatera, ale w dziwny sposób jego atak został odbity. Harry został uratowany przez Hagrid'a, który zabrał go do domu państwa Dursley. Młodzieniec pozostał tam przez dziesięć lat. W dniu swoich jedenastych urodzin dostał dziwny list, w którym został zaproszony do szkoły magii!

Tak właśnie zaczyna się ta gra. Jeśli miałbym określić, do jakiego gatunku należy, to była by to przygodówka z elementami platformówki i prostego erpega. HP w sprytny sposób czerpie po trochu z różnych gatunków i tytułów. Fabuła gry opowiada o przygodach Harry'ego w szkole magii. Wydarzenia te zostały wcześniej spisane w pierwszej książce z serii. Akcja jest poprowadzona w sposób przejrzysty i nie sposób się zgubić. Na przykład mamy się gdzieś dostać. Ktoś nam tłumaczy, po co i jak tego dokonać. Wchodzimy do pierwszego pomieszczenia. Pokonujemy je skacząc po platformach wystających ze ściany. Przy okazji zbieramy niebieskie piórka, dzięki którym otworzymy przejście prowadzące do następnego pokoju. W tymże pomieszczeniu przy pomocy zaklęcia musimy przesunąć klepsydrę, więc uczymy się go i po kłopocie.

Same czary są zrealizowane w podobny sposób jak granie melodii w LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME. Aby wykonać dane zaklęcie musimy najpierw wklepać odpowiednią kombinację. Bardzo fajny patent. Aż dziw bierze, że nie jest na szerszą skalę wykorzystywany w grach. Wizualizacja czarów jest bardzo ładna i wygląda tak, jak powinna.

Grafika w grze przedstawia się pozytywnie (choć w pewnych momentach mogło być zdecydowanie lepiej). Przywodzi na myśl takie produkcje jak Spyro, MediEvil, czy wcześniejsze Tomb Raidery. Ale nie tylko z tego powodu. Również w kwestii sterowania HP jest podobny do tych tytułów. Bohater reaguje sprawnie i bez zbędnego ociągania się. Z drugiej strony aspekt platformowy został do maksimum uproszczony przez wprowadzenie auto-skoku. Wystarczy, że przetrzyma się kierunek, a Harry sam doleci do miejsca przeznaczenia.

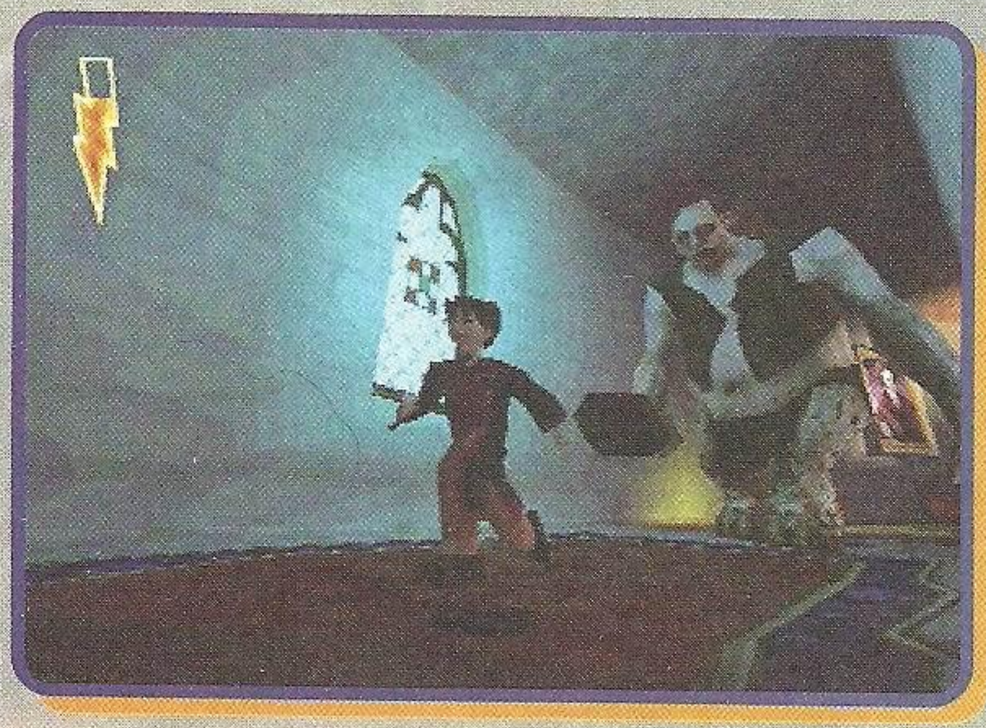
Również dźwięki nie zawodzą. Kiedy Harry rzuca czar, to wykrzykuje jego nazwę. Animacje w czasie rzeczywistym uzupełnione są w pełni mówionymi dialogami, które brzmią bardzo filmowo. Reszta także trzyma poziom, więc nie jest źle.

Jest kilka patentów uzupełniających rdzeń gry. Mianowicie szukanie magicznych kart i zbieranie fasolek. Jeśli zbierzemy je wszystkie i zaniesiemy do odpowiedniej osoby, to w zamian dostaniemy jakiś bonus.

Jest jednak jeden problem, który ujawnił się po skończeniu HPATSS. Otóż uzmysłowiłem sobie, że od momentu rozpoczęcie gry do jej końca minęło raptem pięć godzin. To zdecydowanie za mało jak na grę przygodową. Co ja gadam: to zdecydowanie za mało na jakąkolwiek grę! Drugą wadą może okazać się niski poziom trudności, tzn. dostosowany do młodego odbiorcy. Tak, więc starsi wyjadacze mogą poczuć się oszukani.

Jestem jednak pewny, że fani Harry'ego Potter'a i tak z utęsknieniem wypatrywali tej gry po bezsennych nocach spędzonych przy lekturze. Bez względu na mój werdykt i tak zakupią tę pozycję. Reszta również może spróbować. A nóż gra spowoduje, że ktoś sięgnie po książkę.

o.g



PlayStation **7**

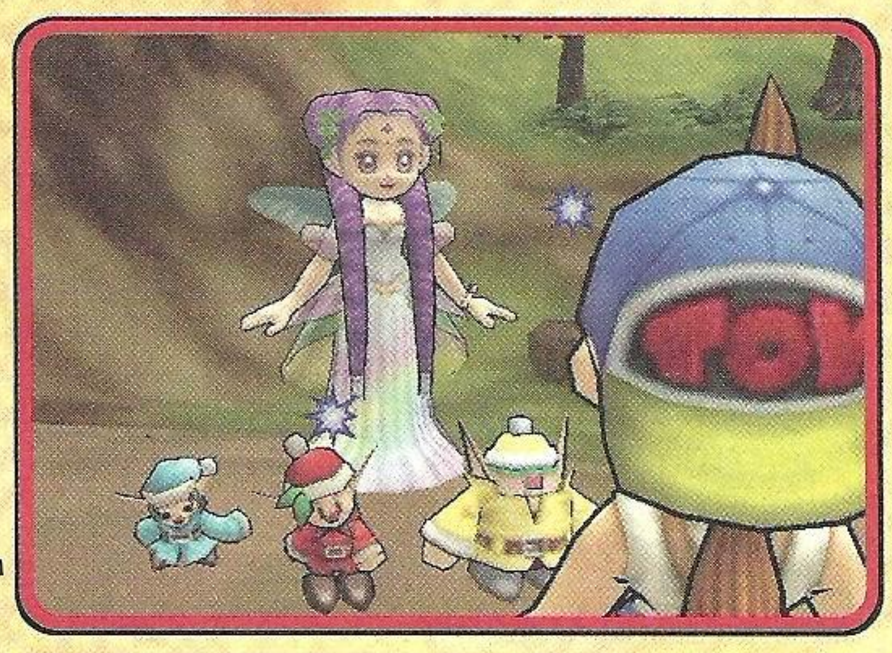
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: EA
Producent: EA
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

***W akcie najbardziej krótkowzrocznego zachowania, jakim miałem dotychczas okazję się wykazać, wystrzelałem się z większości zabawnych tekstów o wsiowym zabarwieniu przy okazji recenzji ostatniego Harvest Moona.***
***Ale człowiek uczy się całe życie.***

# HARVEST MOON
# SAVE THE HOMELAND

W świetle faktów, iż ostatnio dobrze jest prezentować się jako zwolennik organizacji rolniczych, Harvest Moon nagle stał się grą niezwykle aktualną. Nie wolno bagatelizować przy tym jej niewątpliwych walorów wychowawczych. A że jest w dodatku fajna, to i można dwie pieczenie upiec na jednym ogniu.



Początek gry jest klasyczny. Główny bohater, o podejrzanie niewieścim wyglądzie, dowiaduje się o śmierci swojego dziadka. Ojciec chłopca wysyła go więc na farmę w celu zebrania jakichś przydatnych rzeczy. Kiedy chłopak trafia na farmę, podsłuchuje rozmowę trzech skrzatów, które rozprawiają właśnie o parku rozrywki, mającym powstać na miejscu gospodarstwa. Po krótkiej chwili, w której kluczowe role odgrywają pewna bogini oraz parę wkrętów, nasz dobroduszny bohater decyduje się na to, by uratować okolicę. Ma na to rok.

Najpoważniejszą, od razu rzucającą się w oczy zmianą jest wprowadzenie trójwymiarowej, pocieniowanej grafiki. Przez to gra wygląda jak film animowany. Nie wiem jednak, czy jest to aż tak dobre ze względu na zmianę perspektywy widzenia akcji. Kamerą można sterować, ale dla mnie pole widzenia jest zbyt małe. Dźwiękowo nie ma się co nad HM rozwodzić. Jest średnio.

W tej części gry twórcy postanowili zmodyfikować model rozgrywki. Zamiast harować w pocie czoła na naszej rozrastającej się farmie, ciężar został przeniesiony na interakcję z mieszkańcami wioski. Poza tym sporo się zmieniło - nie ma już kamieni i pieńków drzewa do niszczenia, a młotek i siekiera odeszły zatem w niebyt. Co za tym idzie, modernizacje domu są naprawdę ubogie i sprowadzają się jedynie do tego, że możemy postawić budę i dostawić kuchnię.

Najwyraźniej nie tylko mnie przyszło do głowy, że bohater HM:STH jest trochę zniewieściały, bowiem zaprzyjaźnić się z dziewczynami z wioski można, ale wyjść za nie, o przepraszam - ożenić się z nimi - już nie.

W zgodzie z natura naszego człowieka, jedną z jego najciekawszych nowych umiejętności jest... Gra na flecie. Litościwie pozostawię to bez komentarza. Granie na flecie cieszy pieska naszego głównego bohatera - wygrywając proste melodyjki, polegające na wstukiwaniu odpowiednich kombinacji przycisków, uczymy go prostych sztuczek. Możemy potem wzywać pieska i kazać mu zagonić krowy do stodoły.

Są tylko cztery rodzaje nasion do sadzenia - za to w inwentarzu mamy krowy, konia (na którym można jeździć) i kury znoszące złote jaja. W sumie na obejściu nie ma zbyt wiele do roboty. Brakuje tez festiwali wioskowych, które zostały zlikwidowane.

Gra ma aż dziewięć zakończeń. Można zaliczać je po kolei wszystkie - kończą się one uratowaniem okolicy przed transformacją w jeden wielki park rozrywki.

Gra zmieniła się z konkretnej symulacji gospodarstwa rolnego w przygodówkę z elementami uproszczonego symulatorka. Nie wiem czy spodoba się to każdemu młodemu wieśniakowi. Ale spróbować można.

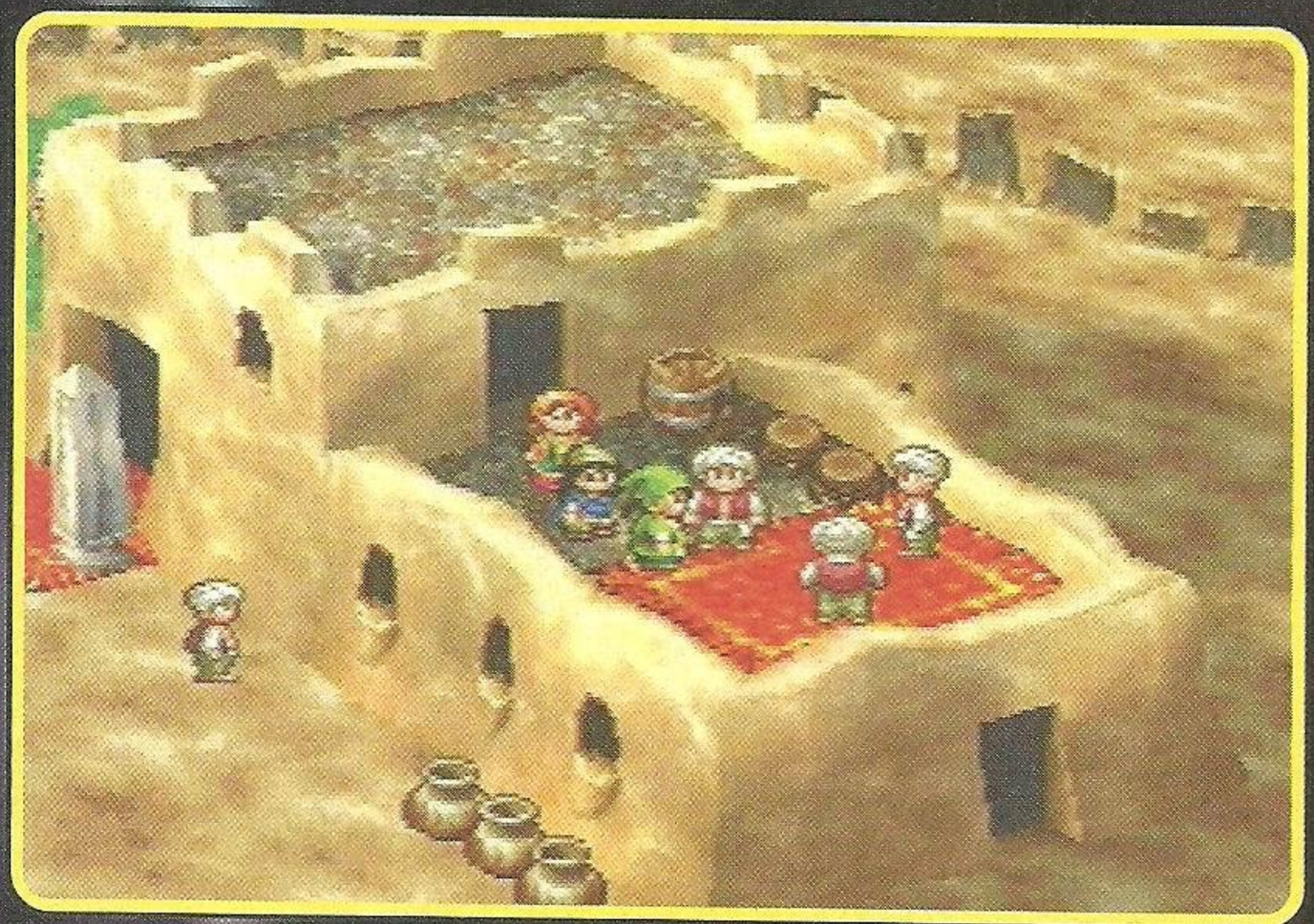
**Banan**

PlayStation 2

7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: Victor
Producent: Natsume
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB



***Do tego, że na PSX powstaje coraz mniej gier można przywyknąć. Jednak trudno jest przełknąć to, że pozycje ukazujące się na rynku są coraz słabsze. Tego typu produkcje nie mają prawa długo istnieć, bo tak w światku komputerowym, jak i zwykłym rządzi jedno i to samo: ewolucja.***

Twarde prawo, ale słuszne, gdyż tym samym eliminuje gatunki o cechach wstecznych lub nie rozwijających się.

A takim właśnie gatunkiem o cechach wstecznych wydaje się być DRAGON WARIOR. Gra trąci oldschoolem i to niestety nie jest miły zapach. Ale może zacznę od fabuły, która, trzeba to przyznać, jest niezła. Nasz główny bohater (syn rybaka) wraz z synem lokalnego króla bawią się w archeologów. Odkrywają, że wyspa, na której dotąd żyli, nie jest jedynym kontynentem na planecie. I tak zaczyna się nasza przygoda. Bohaterowie przenosić się będą w czasie, pływać po kontynentach, penetrować lochy i pomagać ludziom dobrej woli. W czasie podróży zdobędą także statek i założą miasto. Przedstawia się to całkiem nieźle a i wykonanie również nie zawodzi. Questy są ze sobą zgrabnie połączone i nie uświadczymy chwili, gdy będziemy robić coś zupełnie nie związanego z głównym wątkiem. Naszej drużynie przyjdzie szwendać się także po labiryntach, gdzie oprócz potworów, jedną z przeszkód będą łamigłówki. Od razu trzeba zaznaczyć, że zgadywanki nie są zbyt trudne i że wszystkie rozwiązania zawsze znajdują się w danym labiryncie.

Pięknie się to przedstawia, prawda? A gdzie gadka o ewolucji. Zaraz do tego dojdziemy. Otóż oldschool zaczyna się już w momencie, kiedy możemy wybrać w rozmowie z kimś odpowiedź: „tak" lub „nie". Już na samym początku jest taka sytuacja, gdy chce się do nas przyłączyć pewna dziewczyna. Jeśli odpowiemy jej przecząco, będzie tak długo nas błagać, aż w końcu musimy wybrać odpowiedź tak, by móc grać dalej. Zdaje się, że pan Chmielarz pisał o czymś takim w swoim felietonie. Moim zdaniem takie rozwiązanie zastosowane w DRAGON WARRIOR można nazwać jednym słowem: wpadka. Jak pisałem, to właśnie tu zaczyna się ten śmierdzący oldschool. A gdzie się kończy? Na oprawie audiowizualnej.

Jak wygląda grafika? Na początku może suche fakty. Jest trójwymiarowa. Przynajmniej środowisko gry, bo bohaterowie są płascy. Takie rozwiązanie było stosowane z dużym powodzeniem w innych grach (jak na przykład TECHNOMAGE) i zdawało tam egzamin. Niestety w DRAGON WARRIOR 7 wygląda to o wiele gorzej. Otoczenie jest dość ubogie, tam gdzie kończy się ekran jest pustka, a co najgorsze, nie zawsze widok można obrócić o 360 stopni. Tymczasem design postaci wygląda jak sprzed kilku lat. Do tego główny bohater wygląda najgorzej spośród wszystkich osób. Pierwsze skojarzenie, jakie mi się nasuwa, to przydeptany krasnoludek, który wpadł do kubła z zieloną farbą. Wątpię, czy ktokolwiek z Was chciałby się z kimś takim identyfikować.

Jednak wszystkie utyskiwania pod adresem grafiki, blakną w obliczu epitetów, jakimi można określić stronę dźwiękową gry.

Dodam, że epitety te są negatywne. Choć muzyczka, jaka przygrywa nam podczas penetracji świata gry nie jest beznadziejna (lecz taka sobie), to jednak reszta dźwięków w grze jest wręcz paskudna. Pikanie, burczenie i okropny odgłos przy pojawianiu się tekstów to nic, w porównaniu z samplem imitującym otwieranie drzwi. Pamiętam, że onegdaj miałem konsolkę opartą na systemie atarynki i w jednej z gier przy strzelaniu do „ptoszków" słyszałem coś podobnego. Jednym słowem: żenada.

System walki to cofnięcie się kilka eonów wstecz. Na ekranie twarzą do nas stoją przeciwnicy, naszych bohaterów natomiast nie widać w ogóle. Wszystko toczy się w turach i sprowadza do tego, że możemy wybrać z listy czy atakujemy, czy też używamy czarów, tudzież bierzemy coś z plecaka. Następnie na ekranie widać błysk, gwizd i czekamy czy potworek zamruga. Jeśli tak, to dobrze, bo dostał, jeśli nie - sparował. Wszystko komentowane jest na dole białymi literkami. Zero polotu czy też oryginalności, a co najgorsze ten sposób odbywania potyczek wydaje mi się wręcz krokiem wstecz. Jednym słowem walka nie należy do najlepiej opracowanych elementów DRAGON WARRIOR 7.

Dwa miesiące recenzowałem TALES OF DESTINY 2 i nie ma co ukrywać, że DRAGON WARRIOR wypada przy niej blado. Gdyby miała inną oprawę audiowizualną, przy zachowaniu oryginalnej fabuły, to może by coś z tego było. Ale gdyby babcia miała... Reasumując: jeśli skończyłeś już wszystkie erpegi na PSX i masz niepohamowaną ochotę zakosztować jeszcze tego rodzaju rozrywki, to możesz spróbować. W innym przypadku musisz być HC, któremu nie przeszkadza ani słabiutka grafika, dźwięk i system walki.

**Flik**



PlayStation 4

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
MIÓD 4

Wydawca: Enix
Producent: Enix
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# POCKET

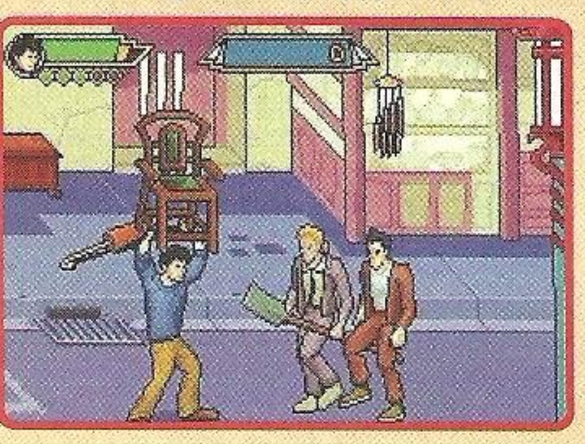
## ODYSEJA GBMAGA TRWA!

***Witamy w kolejnym numerze działu POCKET. Co u nas? Dziękujemy - w porządku. A u Was? A u Was w domach powinien już leżeć trzeci numer GameBoy Magazynu! Polecamy ten numer wyjątkowo, ponieważ jest to najlepszy numer pisma o kieszonsolkach, jaki ukazał się w tym miesiącu na świecie. Tak, tak - hitów co niemiara. Jeśli więc jeszcze się ociągacie, a nie wiecie o co poprosić Mikołaja - naprzód do kiosków. Tymczasem jednak świat toczy się dalej, a my mamy dla Was kolejną garść newsów ze świata kieszonsolek!***

***pocketto@wp.pl***

## news - news - news - news - news - news - news - news

Firma Namco nie ma dla nas litości. NAMCO MUSEUM ukaże się też na GBA. Stare crapy Namco, jak GALAGA, GALAXIAN, POLE POSITION, DIG DUG, PAC MAN na GBA. Stoooop! Mieliśmy już tę grę na Dreamcasta, w tym numerze N+ znajdziecie recenzję na Playstation2, niedługo zobaczymy ją na PSX, telefony komórkowe i kalkulatory.

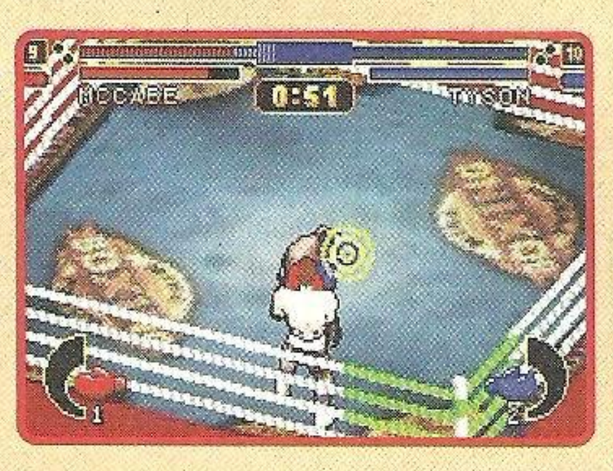


Wyszła właśnie gra JACKIE CHAN ADVENTURES: LEGEND OF THE DARK HAND. Gra powstała na podstawie kreskówki o przymilnym Jackie Chanie. Słynny ów wojownik Kung-fu ma zmierzyć się z pewną mroczną organizacją, która obrała sobie za cel zniszczenie świata (co oni z tym niszczeniem świata?). Gra ma być połączeniem chodzonego mordobicia, platformera i przygodówki. Jackie wyposażony zostanie w serię morderczych technik i będzie mógł podnosić elementy scenografii, żeby nimi walczyć. A oprócz tego wszystkiego ciekawy scenariusz i kilka lokacji, na które nigdy byśmy nie wpadli... Na przykład świątynia buddyjska. Hmm...

DARK ARENA jest ostatnią strzelanką z perspektywy pierwszej osoby, na jaką czekamy jeśli chodzi o GBA. Tylko ona jeszcze może zagrozić pozycji DOOMa i ECKS VS SEVER, których recenzje znajdziecie w GameBoy Magazynie #3. Pierwsze testy - jak pamiętacie - nie dały przychylnych dla DA wyników. Gra wciąż skakała. Niemniej czas akcji - daleka przyszłość i screeny zapowiadały dobrą zabawę. Zobaczymy... Tak swoją drogą - wciąż nie ma jeszcze recenzji tej gry, bo jej premiera się opóźnia! Szybciej, szybciej!

Wszyscy fani GBA czekają na wyścig pod tytułem MIDIGHT CLUB. Swego czasu gra ukazała się na Playstation2 i dotyczyła wyścigów po ulicach wielkich miast na świecie. W wersji na GBA pole akcji obserwowane będzie z góry, a zachwycić nas mają niespotykane dotąd efekty świetlne. Poza tym sporo samochodów i wiernie oddanych ulic Nowego Jorku. Cóż - zobaczymy, ale w cuda nie wierzymy.

Szesnastu zawodników do wyboru, trzy tryby gry, możliwość zrobienia własnej postaci, ciekawa grafika, to tylko kilka z cech, jakie ma przynieść ze sobą najnowszy boks na GBA. Autorzy gry zapowiadają, że będzie to pierwszy poważny boks na GBA, w którym trzeba będzie opracować poważną taktykę, na poważnych przeciwników. Kamera pokaże ring znad lin, izometrycznie, co może znacznie poprawić widoczność wokół pola walki, ale - jak sądzimy - może ukryć niektóre ciosy przeciwnika. Brzmi to wszystko - mówiąc ogólnie - dziwnie. Ale jesteśmy przecież cierpliwi.




Jeden z włoskich wydawców zaprezentował wstrząsający screen z GB RALLY 2 ADVANCE! Spójrzcie i płaczcie! Czternaście środowisk, ponad czterdzieści jeden tras! Osiem samochodów i czterech graczy na raz! Nie do wiary! To, czego nie pociągnie CRUISIN' VELOCITY zostanie udźwignięte przez GB RALLY 2 ADVANCE! Ciekawe pobocze, skalowane tekstury - kurczaki! Będzie miodzik! Autorzy przechwalają się, że będzie można składać wóz z części i kombinować jakie są na jaką trasę najlepsze. Wygląda to tak niewiarygodnie, że aż wciąż trapi mnie myśl, czy za parę dni ktoś tego wszystkiego nie odwoła. Przecież koderzy z Acclaim mówili, że GBA nie pociągnie więcej, niż pokazuje ich CRUISIN' VELOCITY.

Ponieważ od szesnastego listopada w Nowym Jorku otwarto amerykańską wersję wielkiego megasklepu z Pokemonami, można tam też kupić tony zabawek, które pojawią się tylko tam i nigdzie więcej. Olać Pokemony, siateczki, tostery, długopisy, buciki, wieszczki, piórniczki, bułeczki, ciasteczka, itp., itd. Najgorsze jest to, że w Pokemon Center w Nowym Jorku można kupić specjalną, złotą (!!!) odmianę GameBoya Advance. A to dopiero bajer! Khem - oczywiście nie jest to prawdziwe złoto, tylko takie pokemonowe. Ale bajer jest, nie?

Wyszła wreszcie z dawna oczekiwana gra GOLDEN SUN. W wersji angielskiej oczywiście. Momentalnie ochrzczono ją najpiękniejszą grą na GBA. Czterdzieści godzin gry macie w kieszeni. Piękne scenerie, cudowny scenariusz i walki, jakich nie było do tej pory nigdzie na kieszonsolkach. Jeśli interesuje Was dokładna recenzja GOLDEN SUN - zapraszamy do czwartego numeru GBM, a jeśli chcecie zobaczyć grę w akcji, zapraszamy do naszego zaprzyjaźnionego programu HYPER, po 20.00 w Minimaxie. Tak, czy owak - gra jest naprawdę warta uwagi - aktualnie testujemy!

Potwierdziło się, że będzie na GBA gra na podstawie drugiego epizodu Gwiezdnych Wojen - Attack of the Clones. Podobno grę w sklepach zobaczymy 19 marca 2002 roku. Jak na razie nie wiadomo nic ani o fabule, ani scenariuszu. Trudno się dziwić.

JET RIDERS, to ukłon w stronę miłośników wyścigów skuterów wodnych, którzy dotąd nie mieli okazji w nie pograć. Mamy już tego typu gry na Gamecube i na Playstation2, a wreszcie przyszła pora na GameBoya Advance. JET RIDERS wygląda naprawdę nieźle. Mieliśmy okazję oglądać grę w akcji i musimy przyznać, że efekty fali i ślizg maszyn oddano fizyką gry w sposób doskonały. To naprawdę będzie dobra gra. Na obrazkach nie widać skrótów, z jakich można korzystać podczas gry - przewalanie się przez wąskie cyple, nad domkami, w jaskiniach - wszystko to zobaczymy już wkrótce na naszą ukochaną konsolę. Na deser dla Was - obrazek.

# Harry Potter and the philosopher's stone

***Po prostu nie mogło u nas zabraknąć opisu do pierwszej gry traktującej o przygodach Harry'ego Potter'a!***

***Txt: o.g***

## Zamek

Po intrze i rozmowie z magiem sprawdź okolicę. Zobaczysz, że praktycznie wszystkie drzwi są zamknięte (oprócz dwóch). Przejdź przez te prowadzące do Gryffindor Tower. Pogadaj z Fred'em i George'm. Poproszą Cię o fasolki - przyniesiesz je im później. Za nimi znajduje się portret grubej pani, a za nim Common room. Skieruj się w stronę Charms Corridor. Będzie na Ciebie czekał Ron - pogadaj i idź za nim. W pierwszym pomieszczeniu wejdź na przewróconą szafę. W następnym skacz po szafach, aż do wyjścia. Przy okazji zbieraj niebieskie piórka, aby otworzyć drzwi. W kolejnym pokoju spotkasz ducha: Nearly Headless. Z pomieszczenia wydostaniesz się skacząc po platformach wystających ze ściany. Dalej nauczysz się wykonywać podstawowy czar (X). Wykorzystaj go, aby wykończyć ślimaki i dostać się do następnego pokoju. Tu nauczysz się przesuwać kamienne bloki przy pomocy czaru. Przesuń niebieski głaz i wskocz na niego. Przegoń myszkę i przejdź dalej. Aby zwiększyć moc czaru, należy przytrzymać X. Wypróbuj to na wielkim bloku, który się tutaj znajduje. Przesuń go, a potem wejdź na górę i przeskocz do wyjścia. W kolejnym pomieszczeniu przegoń magiczne książki. Dalej będziesz musiał uwolnić sowę - Hedwig. Przytrzymaj X i strzel w kraty.

Po scence skorzystaj z przejścia, które się za nimi znajduje. Dostaniesz miotłę, więc czas na lekcję latania. Idź za Ron'em i wyjdź na dziedziniec. Czekają Cię tu trzy proste próby. Musisz przelecieć przez magiczne okręgi. Na słupie na środku placu jest pierwsza fasolka. Po wszystkim wejdź z powrotem do budynku. Poznasz nową przyjaciółkę - Hermione. Skieruj się w stronę pomieszczenia, gdzie uczą czarów. Po drodze zbierz wszystkie fasolki i zasejwuj. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w korytarzu z fasolkami. Będziesz musiał go przebyć na czas skacząc po stołach. Nie jest to zbyt trudne. Kiedy w końcu dotrzesz do klasy, nauczysz się Wingardium Leviosa. To czar, dzięki któremu możesz podnosić przedmioty. Aby udowodnić swoje umiejętności, będziesz musiał przestawić klepsydrę. Po lekcji dostaniesz list od Hagrid'a. Idź do Entrance Hall. Niestety w dalszej drodze przeszkodzi Ci Draco Malfoy. Na razie zlekceważ go. Musisz pozbierać do końca wszystkie żółte fasolki. Idź do Great Hall (po lewej). Zgarnij wszystkie fasolki i wróć do Entrance Hall. Idź do Dungeon i tu również pozbieraj fasolki. Wróć do Entrance Hall. Wdrap się na schody i skręć w prawo. Wejdź do Great Foyer. Pozwiedzaj wszystkie pokoje i zgarnij wszystkie fasolki. Skieruj się do Gryffindor Common Room (za obrazem grubszej pani) i pogadaj z Fred'em i George'm. W zamian za fasolki dadzą Ci hasło. Idź do Portrait Room i pogadaj z obrazem. Dostaniesz Nimbus 2000 - super miotłę.

Przy pomocy Wingardium Leviosa przenieś dwie klepsydry na ich miejsce, to spowoduje, że drzwi się otworzą. Ale najpierw musisz pokonać Draco. Będzie rzucał w Ciebie petardami. Podnoś je i rzucaj w niego. Po tym jak go osłabisz, zawoła pomocników. Kontynuuj odrzucanie petard, a bez problemu go pokonasz.

## Ogród

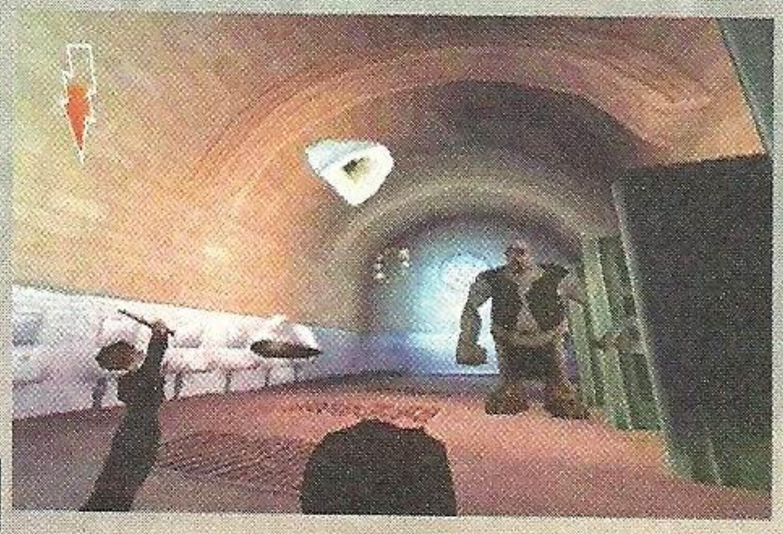
Pogadaj z Hagrid'em i idź na lekcje. Aby się tam dostać, przesuń wszystkie bloki, oprócz drugiego i przeskocz po nich w stronę nauczyciela. Nauczysz się nowego czaru Incendio. Wypróbuj go na roślince. Po skończeniu lekcji możesz iść i jeszcze potrenować latanie na miotle (i przy okazji można zdobyć kilka punktów dla własnej szkoły). Wejdź w tunel. Zobaczysz Fred'a i George'a. Powiedzą Ci o niebieskich fasolkach. Dalej zobaczysz kolegę, który zgubił swojego kotka. Przejdź przez bramę i pogadaj z Ron'em. Opowie Ci o Puffskein - żółty zwierz, który zjada uschnięte roślinki i wypluwa niebieskie fasolki. Idź dalej, do Hagrid's Hut. Pogadaj z Hagrid'em i idź dalej. Znajdziesz się na rozdrożu. Jeśli pójdziesz w lewo, to dojdziesz do obrazu. Na prawo jest Gargoyle Gate - skieruj się właśnie tam. Aha, zwróć uwagę na to, że niektóre ściany są innego koloru. Jeśli podejdziesz do jednej z nich i naciśniesz kwadrat, to znajdziesz się w ukrytej lokacji, gdzie będziesz mógł zdobyć niebieskie fasolki.

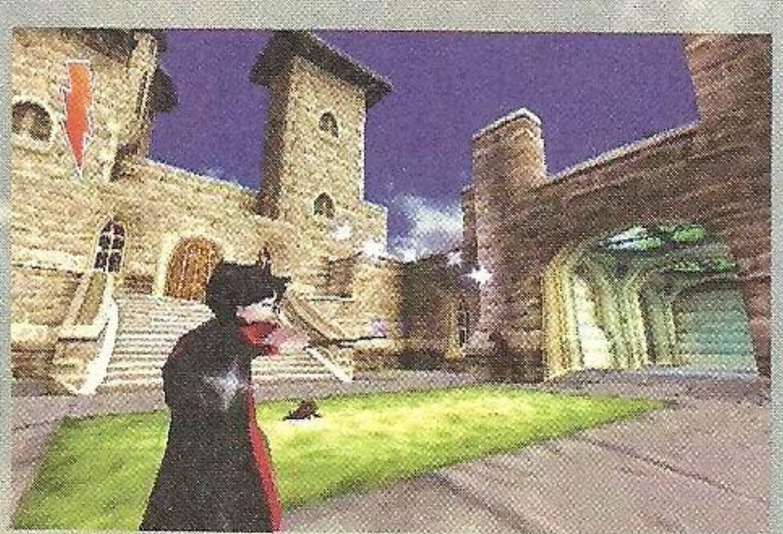
No nic, przejdź przez Gargoyle Gate. Będziesz musiał pokonać kamienny posąg. Unikaj go i ładuj w niego z Knockback Jinx, czyli podstawowego czaru. Po walce przy pomocy Wingardium Leviosa szybko odstaw go na miejsce. W ten sposób otworzysz drzwi. Przejdź przez małą jaskinię. Zobaczysz kilka Puffskein'ów. Idź obudzić tego na dole i zaprowadź go do wentylatora. Kiedy go zatka, wskocz na drugi, a dostaniesz się wyżej. Idź dalej. Zobaczysz kolejnego Puffskein'a. Zaprowadź go do krzaków - niech je zje i urośnie. Teraz naprowadź go tak, aby zatkał wentylator. Idź po drugiego Puffskein'a i zaprowadź go do wentylatora, który znajduje się we wcześniejszej lokacji. Wskocz na wentylator, dzięki któremu dostaniesz się do dźwigni. Przesuń ją, aby otworzyć drzwi. Teraz będziesz musiał przeskakiwać po platformach, które po kilku sekundach zapadają się. W końcu dotrzesz do ognistych nasion. Aby je zdobyć, będziesz musiał skorzystać z Incendio. Wracaj całą drogę do Hagrid's Hut. Po scence zauważysz, że brama za domem Hagrid'a jest otwarta - idź tam. Spotkasz Ron'a. Zaprowadzi Cię w pobliże „boiska". Po chwili będziesz musiał ganiać za Draco Malfoy'em wokół zamku. Jeśli masz Nimbusa 2000, to nie będzie problemu. Wciskaj kwadrat, aby staranować przeciwnika. Aha, i uważaj na granaty, które wyrzuca. McGonagall zobaczyła jak Harry lata i zaprosiła go na mecz. Nie jest to trudna rzecz. Wystarczy, że przelecisz przez kilkanaście pierścieni i złapiesz „piłeczkę" (X). Po meczu do Harry'ego podejdzie Snape i da mu książkę. Idź za Ron'em i skręć w prawo.

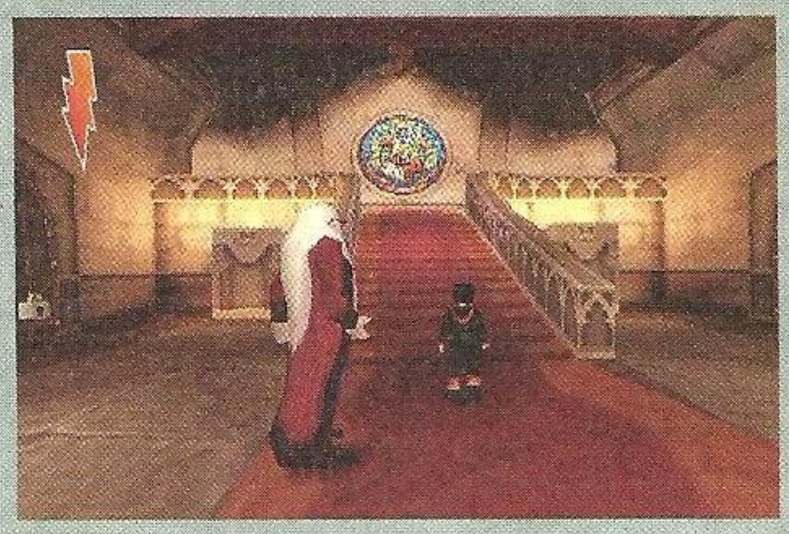
Zobaczysz dużą roślinkę, która wypluwa mniejsze. Szybko załatwiaj je przy pomocy podstawowego czaru i kiedy teren będzie czysty, rzuć na roślinę Incendio. Idź dalej i przesuń dźwignię. Wróć i przejdź przez drugie drzwi. Poznasz nowy rodzaj potworków. Na razie omiń je i weź Sloth Brain. Teraz wróć do nich. Musisz je podnosić i zbierać fasolki, które z nich wypadają. W ten sposób powinieneś zebrać wszystkie fasolki. Zanieś je do Fred'a i George'a. W zamian dadzą Ci hasło, z którego skorzystaj przy obrazie w ogrodzie. Dostaniesz nową kartę.

## Jaskinie

Przejdź przez drzwi prowadzące do jaskiń. Daj Sloth Brain Snape'owi. Idź przed siebie, a spotkasz Fred'a i George'a. Będą chcieli zielone fasolki. Obok nich znajduje się portret. Można go otworzyć za pomocą hasła, które Ci dadzą. Idź do klasy. Snape nauczy Cię jak sporządzać mikstury. Po udanym eksperymencie Harry pójdzie do następnego pokoju. Pojawi się tajemnicza postać i zaatakuje Harry'ego. Po scence będziesz musiał zniszczyć dwóch przeciwników. Najlepiej rzucaj w nich poduchami, kiedy będą stali na kracie. Zbierz dwie zielone fasolki i przejdź do następnego pomieszczenia. Skręć w korytarz po lewej i rozwal wszystkie skrzynki. W jednej z nich znajdziesz kotka. Zaprowadź go z powrotem do wejścia i podnieś czarem tak, aby przeleciał przez kraty w suficie. Wejdź do kolejnego pomieszczenia. Przesuń dźwignię i wejdź do Cauldron Room. Przeskocz po pływających platformach na drugą







stronę i przesuń dźwignię. Aha, możesz je na chwilę zatrzymać używając podstawowego czaru. Wróć po półce wystającej ze ściany (przy okazji zbierz fasolki). Idź do Troll Bedroom. Tu przesuń dźwignię, ze stołu zbierz fasolki i podejdź do klatki. Podnieś ją i postaw na kupce siana. Weź klucz i wracaj do głównego pomieszczenia. Po platformach wskocz na górę i przejdź przez drzwi. Tu pokonaj dwa trolle (tym samym sposobem, co pierwsze dwa) i przejdź do następnego pokoju. Zgarnij słój i idź dalej. Oddaj go Snape'owi. Po scence idź na kolejną lekcję. Aby się do niej dostać, będziesz musiał przeskoczyć na drugą stronę po latających książkach. Najpierw zaskocz na dół i zbierz wszystkie fasolki, a dopiero później próbuj. Nauczysz się nowego zaklęcia: Verdimilious. Dzięki niemu możesz zamieniać przezroczyste bloki w skalne. Wypróbuj swoje umiejętności i przeskocz na drugą stronę. Skręć w prawo i wejdź do pomieszczenia z przezroczystymi blokami. Skorzystaj z nowego czaru i wskocz po nich na górę.

Przejdź przez drzwi. Niestety wyjście z jaskini jest zaklęte. Musisz je odczarować. Przejdź przez drugie drzwi. Spotkasz Peeves'a. Po jego gadce wskocz na górę. Są tu dwie drogi: jedna to drzwi, a druga to lewitujące platformy. Najpierw przejdź przez drzwi. Wskocz na platformę po lewej, a z niej na półkę. Wdrap się wyżej i przejdź przez drzwi. Rozwal zielone oko i wróć do wcześniejszego pomieszczenia. Przeskocz w stronę drugich drzwi. Wejdź w korytarz z maskami, które plują ogniem. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do żółtego oka - rozwal je. Wróć do pomieszczenia z dwiema drogami i skacząc po platformach dostań się do pomieszczenia z rycerzem. Rozwal go i wejdź w korytarz za nim. Zeskocz na dół i rozwal rycerza. Zgarnij fasolki i wdrap się na górę, rozwal rycerza i idź dalej. Rozwal niebieskie oko. Wróć tam, gdzie walczyłeś z pierwszym rycerzem i przejdź przez drzwi po prawej. Rozwal rycerza i przejdź przez kolejne drzwi. Rozwal czerwone oko i wracaj do wyjścia z jaskini. Przejdź przez nie i idź tam, gdzie stoją Fred i George. Daj im fasolki, a zdradzą Ci hasło. Skorzystaj z niego przy obrazie, a otrzymasz Quidditch Armor. Wyjdź z jaskini.

## Zamek 2

Idź do Gryffindor Tower i przejdź przez drzwi prowadzące do Upper Castle. Pogadaj z Fred'em i George'm. Przejdź przez jedyne otwarte drzwi. Przeskakując po zapadających się platformach, dotrzesz na nową lekcję. Nauczysz się nowego czaru: Avifors. Wypróbuj go i idź dalej. Dostaniesz się do pomieszczenia, gdzie stoją Fred i George. Przy pomniku skorzystaj z nowego zaklęcia i wskocz na stół, a z niego do otwartych drzwi. Harry dostanie paczkę, ale Peeves ją ukradnie. Będziesz musiał go ścigać. Usuń pomnik ptaka i wskocz na stół. Przejdź do następnego pomieszczenia. Tutaj będzie znajdował się Peeves. Po prostu biegnij przed siebie zbierając wszystkie fasolki - a na pewno wygrasz. Nie przejmuj się, jeśli spadniesz, jest tutaj dużo żabek, które odnawiają energię. Peeves odda Ci paczkę, więc przejdź przez najbliższe drzwi i zeskocz na dół. Przejdź przez następne drzwi, prowadzące do Forbidden Corridor. Po gadce Filch'a idź za nim. Wskocz na pierwszą szafkę, a z niej na drugą. Jest tutaj niewidzialny płaszcz - weź go. Spowoduje, że Harry będzie niewidzialny przez jakieś 15 sekund. To wystarczy, aby przebiec obok Filch'a i wejść na szafkę z kluczem. Jeśli Filch Cię zauważy, to będziesz musiał zaczynać od początku. Nie zbliżaj się także do jego kota. Podejdź do drzwi i otwórz je zdobytym właśnie kluczem. Przejdź przez korytarz i skorzystaj z drzwi. Podejdź do niewidzialnego płaszcza, a zobaczysz scenkę. Podejdź do szafy, za którą kryje się tajemne przejście i odsuń ją (naciskając kwadrat). Znajdziesz się w pomieszczeniu pilnowanym przez Filch'a.

Wejdź na pierwszą szafkę, a z niej przeskocz na półkę wystającą ze ściany. Weź niewidzialny płaszcz i skocz w stronę szafki, na której leży klucz. Weź go i otwórz nim drzwi. Przejdź przez korytarz i wejdź do kolejnego pokoju. Doskocz do półki z niewidzialnym płaszczem i weź go. Przeskocz tam, gdzie stoi Filch, przebiegnij obok niego i przejdź przez drzwi. To ostatni pokój z Filch'em. Wskocz na pierwszą szafkę i weź niewidzialny płaszcz. Przeskocz na drugą szafkę. Zgarnij klucz i otwórz nim drzwi. Przejdź przez korytarz i wejdź do pokoju z lustrem. Po animacji będziesz musiał uciekać przed trollem. Nie wpadnij do wody, bo będziesz musiał zaczynać wyścig od początku. Wpadniecie do toalety, a troll zacznie rzucać w Ciebie umywalkami i takimi innymi. Korzystaj z podstawowego czaru, aby je rozwalać.

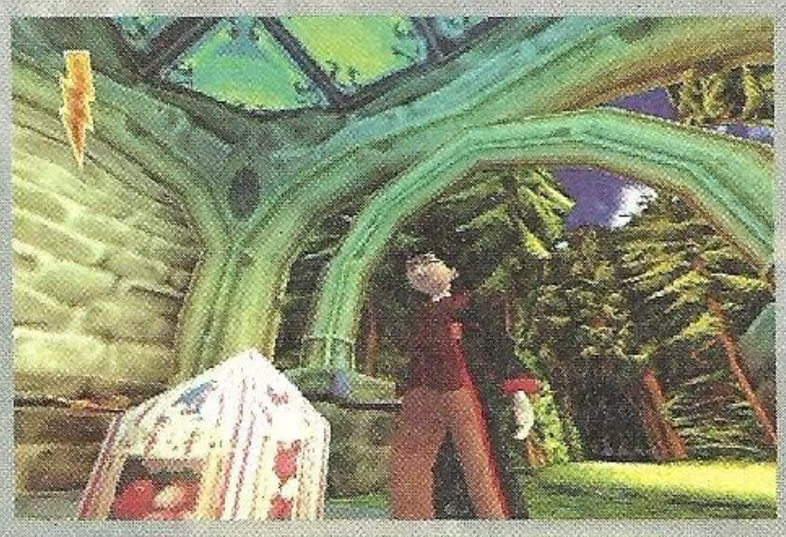
Po animacji Harry pójdzie na mecz. Będzie przebiegał na tych samych zasadach, co pierwszy. Po meczu Hagrid powie Ci, że Norbert jest chory i musisz znaleźć składniki na lekarstwo. Pójdziecie do miasta. Najpierw idź do banku. Po wypełnieniu roboty papierkowej (czyli zebraniu wszystkich dokumentów), pójdziesz do kopalni. Wsiądziesz do dziwnego pojazdu i będziesz zbierał nim monety. Pojazdem obracaj za pomocą strzałek i uważaj na drewniane pale. Kiedy już nazbierasz wystarczająco dużo monet, to idź do Ollivander i zapłać za pióra. Musisz przestraszyć ptaka, aby mu wypadły. Skieruj się do Owl Emporium i zgarnij pióra sowy. Idź do ostatniego sklepu. Aby zgarnąć brodawkę, musisz znaleźć ropuchę. Posłuchaj, a na pewno Ci się uda. Po scence idź do Forbidden Forest. Jest tu tylko jedna droga do przejścia - cały czas przed siebie. Jedynym problemem są żółwie. Musisz uważać, ponieważ atakują ogniem. W końcu dotrzesz do końca lasu, a Hagrid da Ci flet. Idź do Fred'a i George'a i daj im wszystkie fasolki. Poznasz hasło, więc skieruj się do pokoju z obrazem. Dostaniesz upgrade do podstawowego czaru.

## Koniec

Idź do Forbidden Corridor. Spotkasz Ron'a i Hermione. W pierwszym pokoju będziesz musiał uśpić Fluffy. Skorzystaj z fletu, a nie powinno być problemu. Przejdź do kolejnego pokoju. Nie ruszaj się! Tylko wyceluj i rozwal wszystkich przeciwników. W końcu pojawi się sub-boss. Biegaj wokół niego tak, aby nie mógł Cię trafić. Po jego ataku, załaduj Knockback Jinx i strzel. Kiedy dostatecznie go osłabisz, skorzystaj z Incendio. W ten sposób uwolnisz Ron'a i Hermione. W kolejnej lokacji będziesz się ganiał z kluczami. Trafiaj w okręgi, a nie powinno być problemu. Dalej będziesz grał w szachy. Niestety tu jesteś skazany na samego siebie. W kolejnej lokacji będziesz musiał usuwać przedmioty z drogi chodzącego przez sen trolla. Jeśli troll się obudzi, to będziesz musiał zaczynać wszystko od początku. Pamiętaj również, że nie możesz za szybko upuścić przedmiotu. Tak więc, nie podnoś przedmiotów wyżej niż musisz. W kolejnym pomieszczeniu będziesz musiał znaleźć i pokonać rycerza - nic trudnego. Po walce przejdź do ostatniego pokoju. Voldemort ożywi dwóch rycerzy. Załatw ich przy pomocy Flipendo.

Po tym jak tego dokonasz, ożywi jeszcze dwóch. Po pokonaniu drugiej pary, Voldemort stworzy wielkiego rycerza. Możesz go zranić tylko przy pomocy naładowanego Flipendo. Kiedy go pokonasz, Voldemort ucieknie do drugiego pokoju. Wypij miksturę, która znajduje się nieopodal i biegnij za nim. Voldemort będzie się szybko poruszał jednocześnie rzucając w Ciebie zielonymi pociskami. Nie możesz się za bardzo do niego zbliżać. Jedyne, co na niego masz to naładowane Flipendo. Strzelaj nim w kolumny tak, aby spadały na przeciwnika i zmniejszały jego wolę walki. Po pewnym czasie będziesz musiał skorzystać z lustra. Ładuj je i atakuj nim Voldemort'a. Uważaj na zielone chmury, które będzie puszczał w Twoją stronę. Po pewnym czasie znowu będziesz musiał zmienić metodę ataku. Szybko naciskaj kwadrat, a kiedy zobaczysz „Hurt Quirrel" naciśnij X. W ten sposób wykończysz drania.

**I żyli długo i szczęśliwie.**



The giant, named Hagrid, left a blanket-wrapped bundle on the doorstep of Number four Privet Drive. Nestled in the bundle was a baby...

# SHENMUE 2

***The saga continues. Jeśli chcecie wiedzieć, co stało się w trzecim i czwartym rozdziale przygód Ryo, to dobrze trafiliście. Miejsce i czas odpowiednie. Do dzieła!***

***Txt: o.g***

## Płyta 3 - Kowloon

Na tej płycie zawarty jest trzeci rozdział SHENMUE. Po animacji znajdziesz się w Kowloon, na Dragon Street. Idź przed siebie, a spotkasz Cool J. Zabierze Cię do Ren'a. Idź z nim do Great View Building w Thousand White Qr. Wejdźcie do Great View Herbs na drugim piętrze. Skorzystaj z dzwonka (musisz na niego spojrzeć w FPP). Po scence wyjdź z budynku i skręć w lewo. Wejdź w podziemny tunel i skręć w lewo. Schody zaprowadzą Cię do Dimsum Qr. Skręć w lewo, a potem w prawo (powinieneś zobaczyć motor Joy). Po prawej, dalej zobaczysz Dancing Dragon Building - wejdź do niego. Skręć w lewo. Zobaczysz ochroniarza. Pogadaj z nim. Jedno ze zdań Ryo powinno spowodować wyświetlenie się czterech następnych. Wybierz to najdłuższe, a ochroniarz skieruje Cię w stronę schodów. Wejdź na schody i przyj na górę, aż dotrzesz do drugiego strażnika na trzecim piętrze. Pogadaj z nim i zrób to samo, co za pierwszym razem. Idź tam, gdzie Cię skieruje. Zobaczysz następnego ochroniarza. Ten powie Ci, abyś wszedł wyżej. Powinieneś dotrzeć do drzwi ze smokami. Wejdź do środka i obejrzyj scenkę, podczas której poznasz Shugento. Po chwili pojawi się Ren, ale to nic nie zmieni. Zostaniecie uwięzieni i zakuci w kajdanki. Po trzech dniach uda się Wam uciec. Kiedy strażnik wejdzie do celi przygotuj się na szybkie QTE (X, A). Nastąpi najdłuższa animacja i QTE w grze. Ryo i Ren będą razem uciekali z budynku, a Ty musisz im pomóc. W końcu dotrzecie do zabitych dechami drzwi. Musisz wdusić górę i A, aby je rozwalić. Ryo i Ren spędzą noc na dachu budynku. Następnego dnia skierujecie się w stronę windy. Pojawi się Yuan. Pokonacie ją kombinacją dół, lewo, A. Z windy obok wyjdzie Shugento. Będziesz musiał wdusić góra, góra, A w szybkim QTE, aby przeskoczyć na dach niższego budynku. Znajdziecie się w kryjówce Ren'a. Po scence idź z nim do Great View Herbs. Po animacji wyjdź z budynku i obejdź go, aby dostać się do Dimsum Qr. Trochę dalej zobaczysz kafejkę, przed którą będzie stała kobieta w kimonie. Wejdź do środka. Z tyłu znajdziesz wejście do Tea Break Building. Wjedź na dziewiąte piętro. Odwróć się i znajdź mieszkanie nr.902 - to dom Huang'a. Włącz światło i podejdź do śmietniczki. Zdejmij z niej karton. W środku zobaczysz kasety magnetofonowe. Weź je do Ren'a. Nastąpi scenka, po której przejmiesz kontrolę nad Ryo. Przewiń kasetę do 520 sekundy (patrz na zegarek) i słuchaj. Koło 630 sekundy usłyszysz charakterystyczny dźwięk dzwonu.
Skieruj się do Thousand White Qr. Po drodze zobaczysz kobietę grającą na egzotycznym instrumencie. Po scence zagadaj ją jeszcze raz. Idź do Stand Qr i wejdź do Moon Child Building. Skieruj się w lewo i pogadaj z dziewczyną. Przejdź teraz w prawo i porozmawiaj z kobietą, która siedzi przy stoliku (lewa opcja). Wjedź na ósme piętro i porozmawiaj z dziewczynką w czerwonej sukience przed sierocińcem. Wejdź do środka i pogadaj z Ren'em. Po czym zagadaj z chłopcem, który stoi na krześle. Po krótkiej scence z zabawką znów pogadaj z chłopcem i wybierz dolną opcję. Pogadaj z nauczycielką i wracaj do windy. Zjedź na sam dół i znowu porozmawiaj z kobietą, która siedzi przy stoliku.
Idź do Dimsum Qr i wejdź do 3 Birds Building. Windy tutaj nie będą działały, więc musisz poszukać w korytarzu po lewej. Tam powinieneś znaleźć działającą. Wjedź na szóste piętro. Porozmawiaj z właścicielem sklepu, w niebieskiej koszuli. Wjedź na dziewiąte piętro. Pogadaj z gościem, który stoi naprzeciw windy i wróć na szóste piętro. Poszukaj drugiej windy i wjedź nią na dach. Podejdź do 9 Birds Shop i pogadaj z właścicielem. Wybierz opcję przyśpieszenia czasu (ta po lewej). Zobaczysz scenkę, po której zaczniesz śledzić Yuan. Idź za nią, ale nie za blisko, bo dostrzeże Cię i zawoła kolegów. Wejdź za nią do windy i zjedź na sam dół. Śledź ją przez Dimsum Qr i Thousand White Qr. Wejdź za nią do Thousand White Building. W środku zobaczysz scenkę, po której będziesz musiał szybko wcisnąć lewo. Znowu idź za nią do kafejki, a potem do Stand Qr. Po scence Yuan wejdzie do Moon Child Building, więc Ty również idź tam. Znowu nastąpi szybkie QTE (dół, Y). Wjedź windą na czwarte piętro. Idź za Yuan do jej pokoju. Ren i Ryo będą losowali, kto zapuka do drzwi. Jeśli trafi na Ciebie, to podczas szybkiego QTE będziesz musiał wdusić lewo, prawo, A. W środku przejdź za lewą zasłonę, a zobaczysz związanego gościa, z którym wcześniej rozmawiałeś. Usłyszycie znajome kroki. Po animacji wskocz za jedną z zasłon. Podczas QTE wciśnij góra, A, a potem prawo, aby zamknąć Shugento w szafie.

Następnego dnia otrzymasz specjalny klucz. Idź do Thousand White Qr i tam skieruj się w lewo. Przejdź obok drzwi prowadzących do magazynu i wejdź do Ghost Hall Building. Będziesz musiał wdrapać się na dziesiąte piętro. Poszukaj windy. Wejdź do niej i wjedź na trzecie piętro. Schodami wejdź na czwarte. Będziesz musiał przejść po deskach. Musisz pomóc Ryo w utrzymaniu równowagi wciskając odpowiednie kierunki na D-padzie. Zasejwuj, kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, ponieważ jeśli spadniesz to będziesz musiał zaczynać wszystko od początku. Wejdź na najbliższe schody i wdrap się na siódme piętro. Przejdź po deskach na drugą stronę i wejdź na ósme piętro. Znów przejdź po deskach i wejdź na dziesiąte piętro. Przejdź przez pierwszą deskę (najlepiej będzie jak tu zasejwujesz). W momencie, kiedy Ryo będzie wskakiwał na ostatnią deskę wciśnij prawo. Przy wejściu do Five Star Corp spotkasz Ren'a. Wejdźcie razem do środka. Najpierw musisz znaleźć osiem kluczy. Podejdź do dwóch biurek, które stoją w rogu pomieszczenia. Przeszukaj je, a znajdziesz dwa klucze i kartkę, dzięki której później rozwiążesz zagadkę. W pomieszczeniu, w którym się teraz znajdujesz jest pomnik Buddy. Po jego prawej stronie jest szafka, a w niej kimono i kolejny klucz. Obróć się i zajrzyj do niebieskiego dzbana. Znajdziesz w nim czwarty klucz. Skręć w prawo i podejdź do identycznego dzbana, tylko, że zielonego koloru. Przeszukaj go, a znajdziesz piąty klucz. Podejdź do krzesła, które stoi za jednym z biurek. Nad nim wisi ręczne malowidło. Zdejmij je, a dostaniesz się do szóstego klucza. Po lewej na półce leżą dwie żółwie skorupy. Podnieś tą większą, a znajdziesz niespodziankę - siódmy klucz. Ostatni kryje się w którejś z małych szuflad w biurku. Podejdź do pomnika Buddy i korzystając z kartki z narysowanymi symbolami kluczy, włóż je w odpowiednie otwory na jego twarzy. W ten sposób otworzysz tajemny pokój. Po scence znajdziesz się na zewnątrz i będziesz musiał walczyć z kilkoma przeciwnikami. Po pewnym czasie dołączy do nich Shugento. Unikaj jego ciosów do momentu, aż nastąpi scenka. Na szczęście uratuje Cię Shuei.
Po animacji znajdziesz się w kryjówce Ren'a. Idź do Yellow Head Building. Niestety strażnicy nie wpuszczą Cię, więc idź do następnego wejścia (w sumie do Yellow Head Building ma trzy wejścia). Tu również nie zostaniesz wpuszczony. Przy ostatnim spotkasz Ren'a. Po rozmowie idź do Nihao Tea i w znany Ci sposób przestaw kubki, a dostaniesz liścik od tajemniczej osoby. Skieruj się do Moon Child Building, do pokoju 503. Będziesz musiał walczyć ze starszym panem. Po animacji nauczysz się nowego ciosu. Ryo będzie stał w ciemnościach, a Ty będziesz musiał uważnie obserwować otoczenie. Co jakiś czas, z różnych stron, staruszek będzie wyskakiwał na Ciebie. Obserwuj go i szybko wduś odpowiedni kierunek na D-padzie i X. Nastąpi animacja, podczas której starzec da Ci zdjęcie grubszego pana w czerwonym swetrze.
Wyjdź z Moon Child Building i przejdź kilka kroków prosto, a potem skręć w prawo. Powinieneś zobaczyć Star Gazing Point. Zgłoś się na chętnego w walce z przypakowanym gościem. Unikaj jego ciosów, zachodź go od tyłu i wtedy atakuj combosem trzech kopniaków (A, A, A) - to najprostsza metoda na wygranie pojedynku. Po walce zobaczysz, że facet w czerwonym swetrze oddalił się. Wróć do Stand Qr i poszukaj Small Dragon Garden. Jest obok Moon Child Building. Wejdź tam i walcz ze staruszkiem. Wystarczy, że raz go uderzysz, a wygrasz. Gość w czerwonym swetrze znowu ucieknie. Idź Thousand White Qr i znajdź miejsce, gdzie rozgrywają się uliczne walki (teren budowy). Znowu zgłoś się na ochotnika do walki. Podczas pojedynku nastąpi szybkie QTE (B, lewo), dzięki któremu będziesz miał zagwarantowane zwycięstwo. Wracaj do Thousand White Qr, a zatrzyma Cię gość w sweterku. Powie Ci, abyś spotkał się z nim na Dragon Street a siódmej. Wybierz lewą opcję, aby się tam szybko dostać. Na miejscu znowu wybierz lewą opcję, aby przyśpieszyć czas. Skieruj się w stronę kryjówki Ren'a, a znów zatrzyma Cię znajomy pan. Da Ci trzy zdjęcia, na których zostali uwiecznieni najlepsi uliczni wojownicy.
Skieruj się tam, gdzie ostatnio walczyłeś i pogadaj z murzynem, z którym siłowałeś się na początku gry. Pokaż mu zdjęcia, a skieruje Cię do Tea Break Building. Wejdź tam przez Nihao Tea. Idź przed siebie. Powinieneś sobaczyć ochroniarza (goła klata, długie włosy) stojącego przed wejściem do Phoenix Building. Aby tam wejść musisz wybulić $ 500. Jeśli ich nie masz to polecam grę w kości na Dragon Street. Przed rozgrywką zasejwuj. Stawiaj największe stawki (MAXBET), a jeśli przegrasz, to załaduj grę i tak, aż w końcu zdobędziesz $500.
Idź do Phoenix Building, zapłać ochroniarzowi i wejdź do środka (Tu w końcu będziesz mógł zagrać w Afterburnera!!! W tamtych czasach był to bardzo, ale to bardzo ekskluzywny automat). Schodami wejdź na czwarte piętro. Korzystając z windy dostań się na piętro B1. Schodami zejdź tam, gdzie odbywają się walki. Zacznij się pojedynkować z przeciwnikiem na ringu. Będziesz musiał wygrać przynajmniej dwie rundy z trzech. Można tego dokonać na dwa sposoby: przez wywalenie go z ringu, albo przez zwyczajne pobicie go. Za wygranie dostaniesz $ 1000. Weź kasę i idź do Blue Dragon Garden, obok Small Dragon Garden. Pogadaj z ochroniarzem i zapłać te $ 1000 za wejście. Po schodach zejdź na sam dół. Po scence z Ren'em walcz z motocyklistą. Jest dość wolny, więc dobre na niego są szybkie comcosy rękami. Idź do Black Heaven Building, który znajduje się naprzeciw Small Dragon Garden, tylko trochę z prawej. Wsiądź do windy i wjedź na jedenaste piętro. Schodami wejdź na piętro dwunaste. Przejdź przez bramę naprzeciw windy i zapłać ochroniarzowi $ 2000 za wejście. Zejdź na dół i „zgłoś" się do walki z panienką. Jest szybka, ale nie powinieneś mieć

większych problemów. Pod koniec walki nastąpi szybki QTE (lewo, B). Wygrasz $ 3000. Wracaj na górę. Zatrzyma Cię pan w czerwonym swetrze. Powie Ci, abyś znów spotkał się z nim na Dragon Street. Przenieś się tam, przy pomocy lewej opcji. Na miejscu przyśpiesz czas i skieruj się w stronę kryjówki Ren'a. Pan da Ci mapę. Nastąpi scenka w kryjówce Ren'a, po której Ryo pójdzie spać. Następnego dnia obudzi Cię Cool J, ale nie będziesz miał nic ważnego do zrobienia, więc możesz przyśpieszyć czas i od razu położyć się spać. Następnego dnia skieruj się do Thousand White Building. Schodami wejdź na trzecie piętro, i dopiero tam wejdź do windy. Zjedź do piwnicy B1. Znajdź wejście do B2 i skorzystaj z niego. na dole przejdź przez metalowe drzwi. Przyśpiesz czas, a nastąpi scenka, po której będziesz razem z Ren'em. Znajdziecie się w kanałach. Znajdź wyjście z nich (jest tylko jedna możliwa droga). Pojawi się Wong, otworzy Wam zamknięte drzwi i obdaruje, mapą. W ten sposób znajdziesz się w Yellow Head Building, siedzibie gangoli! Wejdź po schodach. Niestety windy będą nieczynne, więc pozostały tylko schody. Skorzystaj z nich i na górze przejdź przez zielone drzwi.

Na pierwszym piętrze musisz tylko znaleźć schody, dzięki którym dostaniesz się na wyższe piętro.

Na drugim piętrze zrób to samo.

Na trzecim piętrze spotkasz pierwszego ochroniarza. Kiedy Ren go wykończy, idźcie dalej. Po kilku zakrętach zobaczysz drugiego przeciwnika. Załatw go podczas szybkiego QTE (dół, B). Ostatniego oponenta załatwisz wciskając lewo, B, A.

Na czwartym piętrze znowu będziesz pokonywał kolejnych ochroniarzy w szybkich QTE. Jeśli nie uda Ci się poprawnie wykonać kombinacji, to będziesz musiał zmierzyć się z przeciwnikiem podczas walki z widokiem FPP. Oto następujące kombinacje:

1. A, góra, A
2. A, lewo, X
3. X, prawo, prawo, X

Na piątym piętrze będziesz musiał przejść koło otwartego pokoju, w którym siedzą gangole. Ren rzuci monetą, o to, kto tam pójdzie. Jeśli przegrasz to będziesz to Ty. Wpadnij do pokoju i skop im tyłki.

Na szóstym piętrze będziesz musiał przebiegać koło gangoli tak, aby Cię nie zauważyli. Obserwuj, co robi Ren i postępuj tak samo. Jeśli nie uda Ci się, to oczywiście będziesz musiał stawić czoła kilku gangolom. W ten sam sposób będziesz musiał w sumie przebyć cztery pomieszczenia.

Na siódmym piętrze przy każdych schodach będzie stała zgraja gangoli. Wypróbuj każde przejście. Przy trzecim odezwie się radio. Ktoś przekaże gangolom, że jesteście na innym piętrze. To wystarczy, aby gangole usunęli się z tego piętra. Skorzystaj ze schodów i wejdź wyżej. Jeśli zobaczysz, że na ósmym piętrze również stoją gangole, to wróć na dół i skorzystaj z innych schodów.

Na ósmym piętrze musisz tylko odszukać schody, dzięki którym dostaniesz się wyżej.

Na dziewiątym piętrze będziesz uciekał przed gangolami. Aby spokojnie dostać się na kolejne piętro, podczas szybkich QTE będziesz musiał zatrzymać swoich prześladowców. Oto kombinacje:

1. góra, A
2. prawo, A
3. lewo, góra, A
4. dół, góra, A

Na dziesiątym i jedenastym piętrze będziesz mógł spokojnie odszukać potrzebne do dalszej wędrówki schody.

Na dwunastym piętrze razem z Ren'em przejdziecie po desce na drugą stronę przepaści, po czym rozdzielicie się. Po chwili dopadnie Cię kilku gangoli. Rozwalisz ich podczas QTE, w którym będziesz używał tylko A, B, X, Y. Po tym nastąpi szybkie QTE (góra, A). Po wszystkim Ren znowu przyłączy się do Ciebie. Wejdźcie razem na kolejne piętro.

Na trzynastym piętrze idź okrężną drogą, aż dotrzesz do przepaści. Znowu będziesz musiał przejść po desce. Pojawi się Shugento, ale kiedy już przejdziesz Ren zrzuci kładkę, więc na razie nie będziesz się musiał martwić.

Na czternastym piętrze pojawi się Yuan z piłą łańcuchową! Uciekajcie. Kiedy będziesz mógł wybrać: pobiec w prawo lub lewo, koniecznie wybierz pierwszą opcję. Podczas szybkiego QTE wduś prawo, A.

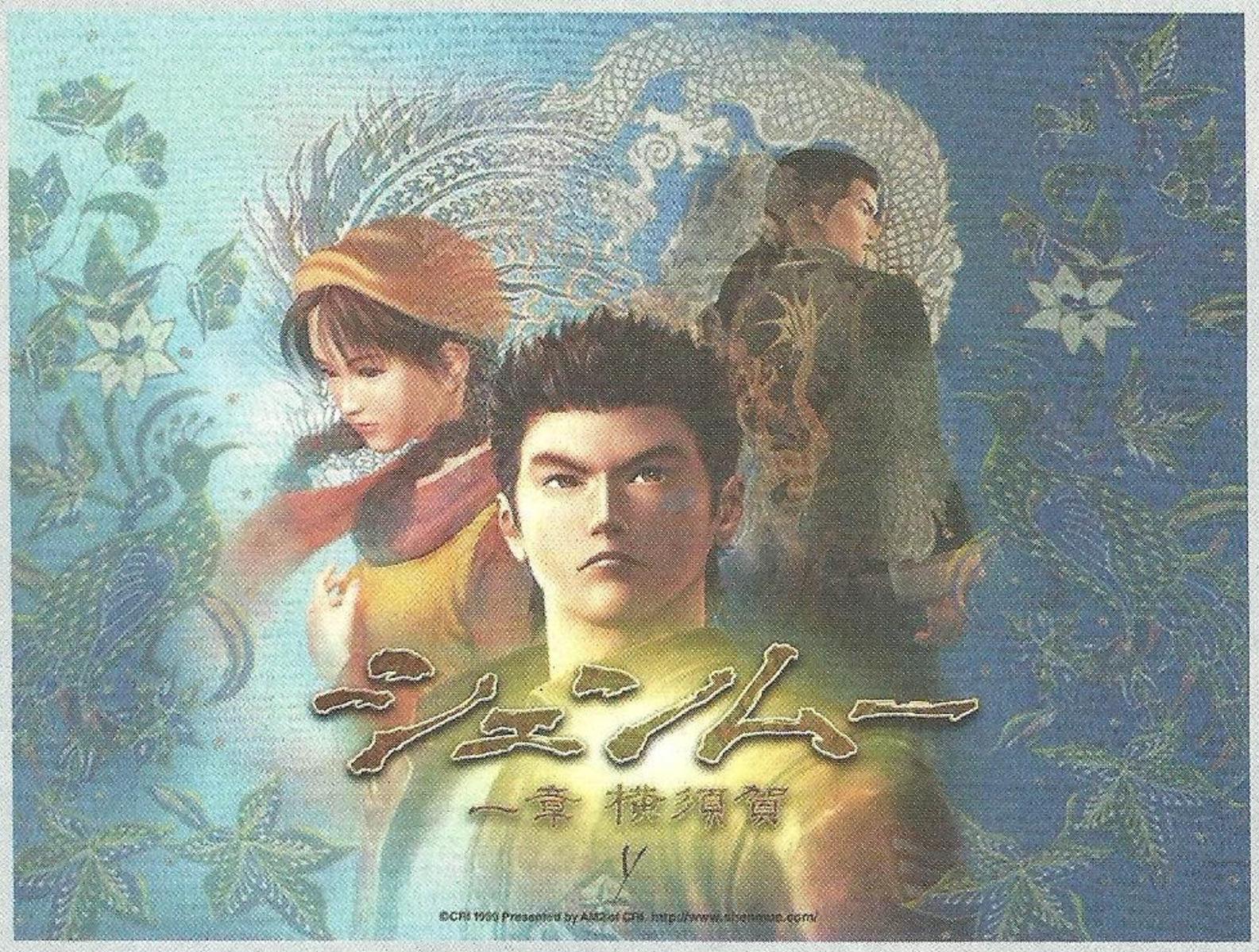
Na piętnastym piętrze znowu pojawi się Shugento. Podczas ucieczki będziesz wykonywał szybkie QTE. Jeśli się pomylisz to Shugento dogoni Cię i zaatakuje. W szybkim QTE wciśnij dół, Y, a uciekniesz. Jeśli i to Ci się nie uda to spadniesz o jedno piętro niżej i będziesz musiał załatwić dwóch bandziorów.

Na szesnastym piętrze dogoni Was Yuan. Aby uciec jej będziesz musiał sprostać szybkim QTE:

1. prawo, A
2. lewo, X

Na siedemnastym piętrze znowu Was dopadnie. W QTE wduś dół, góra, a zaraz później dół, A. Nastąpi scenka, podczas której Yuan dostanie to, na co zasłużyła. Pojawi się kilku gangoli - Ren się nimi zajmie, a Ty leć na górę.

Na osiemnastym piętrze skieruj się do rzędu trzech wind. Po




ich prawej stronie jest pokój. Wejdź do niego i rozwal kilku gangoli. Podejdź do metalowej szafki, weź z niej wszystkie klucze i wyjdź z pokoju. Zaraz obok, między pokojem a windami, jest kolejna skrzynka. Otwórz ją kluczem numer dziewięć (taki jak na skrzynce). Uruchom ostatnią windę i przejdź do niej. Przywołaj ją, a wytoczy się sześciu gangoli. Pokonaj ich i zjedź na poziom B1.

Na dole skręć w lewo i podejdź do kolejnej skrzynki. Otwórz ją kluczem numer dziesięć. Uruchom najbliższą windę i zjedź nią na poziom B3. Po animacji zejdź niżej. Zobaczysz, że gangole złapali Joy - musisz ją odbić. Aby tego dokonać będziesz musiał pokonać mistrza dziwnej sztuki walki. Dość skuteczny cios to dwa razy przód i X - Ryo wali z łokcia. Kiedy już prawie pokonasz przeciwnika, będziesz musiał wklepać lewo, X w szybkim QTE. Jeśli nie uda Ci się, to przegrasz całą walkę! Ale to jeszcze nie koniec - przeciwnik wstanie, więc znowu będziesz musiał się z nim lać. Pod koniec wduś lewo, lewo, B w QTE. Jeśli nie uda Ci się, to przegrasz całą walkę!! Po wszystkim nastąpi jeszcze jeden QTE, a potem JESZCZE jeden szybki QTE: dół, X, góra, A, aby upewnić się, że jednak jesteś najlepszy. Uratujesz Joy! Nastąpi dłuższa scenka, podczas której wjedziecie windą na czterdzieste piętro. Po wyjściu z windy zobaczycie wielkie popiersie Shugento. Przejdź przez duże drzwi. Będziesz musiał zmierzyć się z pięcioma ochroniarzami. Są bardzo szybcy, więc nie masz ani chwili do stracenia. Kiedy tylko rozpocznie się walka, wywal dwa razy silnym uderzeniem z łokcia w gościa, który stoi przed tobą. W ten sposób pozbędziesz się go i będziesz mógł uciec na jego miejsce. Postępuj tak do końca walki. Przejdź przez drzwi prowadzące na dach. Na schodach będziesz musiał zmierzyć się z ostatnimi ochroniarzami. Będzie to QTE: dół, Y, B, X, góra, X. Kiedy znajdziesz się na dachu zobaczysz Lan Di!!! Będzie w helikopterze, który lata nad budynkiem. Pojawi się Shugento. Tym razem nie ma gdzie uciekać - musisz stawić mu czoła. Nie jest trudny. Ciągle unikaj jego ataków, a kiedy Cię chwyci szybko wduś Y. Atakuj go tylko i wyłącznie, kiedy będzie odwrócony do Ciebie plecami, lub bokiem. W innym wypadku zablokuje ciosy. Jeśli będzie stał bliżej to wypuść potrójne kombo pięściami (maksymalnie mogą na raz wejść dwie takie wiązanki). A jeżeli będzie za daleko na pięści, to nie męcz się, tylko wal nogami. Po walce podczas szybkich QTE będziesz musiał trzy razy zbić jego ataki:

1. lewo, Y
2. lewo, lewo, Y
3. dół, lewo, góra, Y

Ostatnią kombinacją: prawo, X+A ostatecznie pokonasz przeciwnika.

Lan Di odleci!

Nastąpi długa animacja, podczas której wyjaśni się wiele spraw. Ryo wróci do Man Mo Temple i dostanie prezent od Shuei.

Po tym wszystkim Ryo wyruszy w ostatnią podróż w tej części.

## Płyta 4 - Guilin

Ta płyta rozpoczyna czwarty rozdział w przygodach Ryo.

W przystani podejdź do pierwszego stoiska po prawej. Pogadaj z rybakiem - wskaże Ci odpowiednią drogę. Idź przed siebie, aż dotrzesz do Green Field. Tutaj również idź cały czas przed siebie, a w końcu dojdziesz do Yingshuihe. Zacznie padać, więc Ryo sam pobiegnie do Muddy Stream. Tam zobaczysz, jak rzeka porwała kozę. Po drogiej stronie strumienia, będzie ją goniła tajemnicza dziewczyna. To Shenhua! Razem wskoczycie do rzeki i uratujecie zwierzę. Po animacji oficjalnie zapoznasz się z dziewczyną. Podczas wspólnej przechadzki zadaj jej wszystkie możliwe pytania. W pewnym momencie zacznie się dość długi QTE, podczas którego będziesz biegł za Shenhua. Będziesz korzystał tylko z kierunków na D-padzie oraz A i X. Jest to dość łatwe i przyjemne (te dźwięki!). QTE będzie przeplatany animacjami z naturą na pierwszym planie. W końcu dotrzecie do Crag. Po scence z ptakiem wejdź do jaskini. Musisz znaleźć kilka drewienek na ognisko. Idź przed siebie i kiedy zobaczysz, że jakieś leży na ziemi to zbliż się do niego (L) i zabierz je (X). Kiedy już Ryo więcej nie udźwignie, wróć do Shenhua. Będziesz musiał tak zrobić trzy razy. Podczas rozmowy wybierz górną opcję, a potem prawą, aby zapytać się o wiek dziewczyny. Ona za to zrewanżuje się pytaniem o przyjaciół Ryo. Wybierz kogo chcesz. Po chwili zakończycie rozmowę. W nocy nastąpią dwie fajne scenki.

Następnego dnia idź za Shenhua (znowu możecie porozmawiać), aż do ślepego zaułku. Wróć się i przy znaku skręć w drogę, którą jeszcze nie szliście. Na kolejnym rozdrożu skręć w lewo, a na następnym w prawo. Przejdźcie po małym mostku, a dotrzecie do wodospadu. Musisz przeskoczyć na drugą stronę rzeki (lewo, prawo, A - szybki QTE). Przy kolejnym wodospadzie wduś lewo, prawo, A, prawo, lewo. Na rozdrożu skręć w lewo. Na kolejnym idź drogą, która Ci się podoba, ponieważ obie prowadzą w te same miejsce. Znowu idź za Shenhua i rozmawiaj z nią. Na końcu wybierz prawą opcję. Po dwóch scenkach (drzewo, rzeka) dotrzecie do zwalonego drzewa. Musisz wrócić i na rozdrożu skręcić w prawo. Na kolejnych skręcaj tak: w lewo; w prawo; w prawo; w prawo. Dotrzesz do Rocky Area. Będziesz musiał przejść po skalnych mostkach. Są bardzo cienkie, więc pomagaj Ryo w zachowaniu równowagi wciskając na D-padzie: prawo, lewo. Jeśli spadniesz, to będziesz musiał zaczynać wszystko od początku. Aby przeskoczyć nad przepaścią, w szybkim QTE wduś góra, góra, A. Na rozdrożu skręć w prawo. Idź za Shenhua i przy kolejnym rozdrożu wybierz prawą opcję. W końcu dotrzecie do domu Shenhua'y. Nastąpi scenka, podczas której dowie się, że wielki drzewo przed domem nazywa się Shenmue (hmm?). Podczas rozmowy w domu możesz wybrać osobę, o której opowiesz Shenhua. Jeśli wybierzesz lewo (lewa opcja), to nastąpi retrospekcja z pierwszej części Shenmue. Po rozmowie wejdź do kuchni i przyśpiesz czas. Po obiedzie idź do sypialni i spójrz na biurko. Podnieś z niego kartkę, a nastąpi scenka.

Następnego dnia idź do kuchni i przyśpiesz czas do dziesiątej. Idźcie z Shenhua do Cloud Bird Trail. Porozmawiajcie o Lan Di. W końcu znajdziecie się przy Stone Pit. Wejdźcie do jaskini. Tu jest tylko jedna droga. Ze stołu weź miecz i list. Wejdź na małe schodki i wsadź miecz do środka piedestału. Po animacji przejdź tam, gdzie wskazała Shenhua. Skorzystaj ze swojego lustra, a ujrzysz ostatnią animację w grze.

**The end.**

# Konkurs!

JAK AND DAXTER
the PRECURSOR LEGACY™

Do wygrania trzy egzemplarze gry!

Rozwiązanie konkursu w marcu

Sponsorem konkursu jest
SONY POLAND sp. z o. o.

www: http://www.sony.com.pl/ps2/sony.html

Zadanie: wymień trzy inne gry, których autorami są twórcy JAK & DAXTER.
Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych nadsyłajcie do końca stycznia
pod adresem: NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

# grand theft auto III

***Nie chcę, aby ktokolwiek z Was źle o mnie myślał. Nie mam nic do ukrycia. Chcę, aby cały świat wiedział. Jestem Gangsterem.***

***Właśnie uciekaliśmy z obrobionego banku. Biegłem ostatni. Kiedy wyskoczyłem zza rogu, spostrzegłem, że moja dziewczyna przystanęła. Ale dlaczego wycelowała we mnie swoje spluwy? Po chwili przekonałem się... Po rozprawie jechaliśmy w opancerzonym wozie do pudła. Na szczęście był z nami jakiś ważny mądrala, którego ktoś miał interes odbić. Skorzystaliśmy z tego, tzn. ja i 8-Ball - ekspert od bomb. A jeśli chodzi o bomby, to jedną mieli goście, którzy nas odbijali - wybuchła na moście, aby odwrócić uwagę glin.***

***txt: o.g***

## Portland

### Give Me Liberty

Szybko zapakowaliśmy tyłki do wozu. 8-Ball powiedział mi o jakiejś kryjówce, gdzie moglibyśmy się przyczaić (czerwona kropka na mapie). Pojechaliśmy tam. Trzeba było wjechać między budynki. Przebraliśmy się (po drodze złapałem bejzbola) i z powrotem do wozu. 8-Ball wspomniał o Luigi'm Goterelli. To jego znajomy, więc mógłby nam pomóc. Pojechaliśmy do niego i zatrzymaliśmy się w niebieskiej poświacie.

## Misje Luigi'ego Goterelli

### Luigi's Girls

Pierwsze zadanie, które miałem dla niego wykonać, to przywieźć jego dziewczynę. Zwinąłem jakąś furę i pojechałem po laskę do szpitala. Zatrzymałem się, a ona, jak grzeczna dziewczynka, wsiadła. Trzymając ręce na kierownicy odwiozłem ją do Luigi'ego i zarobiłem w ten sposób $1500. Całkiem nieźle jak za krótką przejażdżkę.

### Don't Spank Ma Bitch Up

Ktoś upychał nowy drug (SPANK) wśród dziewczyn Luigi'ego. Zabrałem furę i pojechałem do gościa, do Portland Harbor. Zobaczyłem jak gada z dwiema dziewczynami. Wysiadłem i pałą wykończyłem frajera. Zabrałem jego furę i pojechałem do Pay-n-Spray. Wjechałem do środka, i po chwili miałem nowy lakier. Zazwyczaj kosztuje to $1000, ale tym razem było za friko. Skierowałem się do garażu, gdzie odstawiłem furę.

### Drive Misty For Me

Pojechałem do Luigi'ego (L na mapie). Chciał, abym zawiózł Misty do jego kumpla. Dobra. Zgarnąłem furę i pojechałem do parku niedaleko. Na miejscu musiałem zatrąbić, aby księżniczka raczyła wyjść. Skierowałem się do Trenton - tam, gdzie robił Joey. Równy gość. Ma niezły garaż. Powiedział, że będzie miał dla mnie jakieś zlecenie. Spoko, ale najpierw wolę trzymać się Luigi'ego. Pojechałem do niego. W międzyczasie odezwał się pager, ale olałem to.

### Pump-Action Pimp

Sprawy zaczęły się komplikować. Miałem kropnąć jakiegoś frajera z gangu Diablo. Luigi powiedział, abym zgarnął gnata z AmmuNation. Pojechałem tam. Sprzedawca skierował mnie na tył sklepu. Pobiegłem tam i wziąłem dziewiątkę. Potrenowałem trochę na tarczach i wróciłem na ulicę. Zgarnąłem wózek i zacząłem szukać gościa. Akurat jeździł swoim Diablo po mieście. Luigi chciał, abym załatwił gościa, ale nie powiedział jak. Coś mi mówiło, że frajer raczej nie rozstaje się ze swoją spluwą, więc trzeba było to załatwić w inny sposób. Oczywiście: mogłem wyciągnąć go z samochodu i zacząć strzelać, ale po co sobie brudzić ręce? Kiedy już go znalazłem, stuknąłem w jego auto kilka razy, aż się wystraszył i sam wysiadł. Tak jak podejrzewałem - miał gnata i zaczął siać w moją stronę, więc nie wysiadałem, tylko spokojnie gościa rozjechałem. Ha!

### The Fuzz Ball

Luigi postanowił dostarczyć policjantom prezent na bal. Miałem zgarnąć kilka lasek i dowieźć je tam w ciągu pięciu minut. W sumie było osiem dziewczyn, z czego musiałem dostarczyć tylko cztery, aby zaliczyć misję. Ale rozumie się, że im więcej ich dowiozę, tym więcej kasy zgarnę. Oczywiście, jeśli choćby jedna zginęła, to Luigi wkurzyłby się i nie zaliczył mi zadania. Musiałem szybko myśleć. Ukradłem czteroosobowy samochód - w ten sposób mogłem zabrać trzy dziewczyny na raz i bez problemu wykonałem zlecenie.

## Misje Joey Leone

### Mike «Lips» Last Lunch

Po ostatniej robocie dla Luigi'ego pojechałem do Joey'a (L na mapie). Zlecił mi, aby nauczyć pewnych panów szacunku. Przygotował plan, który ja miałem wykonać w sześć minut. Szybko zgarnąłem bryczkę i w mgnieniu oka przetransportowałem się do Marco's Bristo. Tam zobaczyłem niebieski samochód Mike'a Forelli - wsiadłem do niego. Teraz zaczęła się trudniejsza partia. Miałem dojechać do garażu 8-Ball'a, aby ten mógł wsadzić do niego bombę. Jednak aby Mike niczego nie podejrzewał, samochód musiał być nienaruszony. Jeśli bym go zadrapał, to musiałbym pędzić do Pay-n-Spray i reperować go, a wtedy mógłbym nie zdążyć z odstawieniem fury na miejsce. Po tym jak 8-Ball zajął się wózkiem, zaprowadziłem go z powrotem do Marco's Bristo. Samochód musiałem zaparkować dokładnie tak, jak stał wcześniej. Uzbroiłem bombę (kółko), wysiadłem i odbiegłem. Po chwili zjawił się Mike i odleciał razem ze swoim samochodem.

### Farewell «Chunky» Lee Chong

Wróciłem do Joey'a. Znowu miałem załatwić gościa handlującego narkotykami. Pojechałem do AmmuNation i zgarnąłem dziewiątkę. Pojechałem do Chinatown - ten teren należy do Triady, więc musiałem uważać. Chunky - gość, którego miałem kropnąć sprzedawał w budce, która stała na terenie odgrodzonym od ulicy. Nie podobało mi się tu - wokół kręciło się dużo gości w niebieskich uniformach. Bez wątpienia należeli do Triady i mieli tu jakiś interes. Auto zaparkowałem blisko barierek. Kiedy się zbliżyłem, ktoś wyciągnął guna i zaczęła się jatka. Zauważyłem, że Chunky bierze nogi za pas, więc szybko wróciłem do swojego samochodu. Tak jak myślałem, gość miał zaparkowany niedaleko samochód (a właściwie dwa) i próbował zwiać. Dogoniłem go i zajechałem mu drogę. Po czym wyciągnąłem z auta i wykończyłem. Kiedy wracałem do Joey'a, oświeciło mnie. Przecież wystarczyło ukraść jego samochód. Zabrać do 8-Ball'a, aby wsadził do niego bombę i podstawić Chunky'emu z powrotem. Chłopak sam wysadziłby się w powietrze! Albo jeszcze lepiej: po prostu przestawić mu jego dwa samochody i kiedy będzie uciekał na piechotę, przejechać go. Muszę o tym pamiętać na następny raz!

### Van Heist

Joey zlecił mi przejęcie furgonetki z zielonymi papierami. Zgarnąłem wóz - ciężarówkę, abym nie musiał zmieniać samochodu w trakcie zadania. Zacząłem ścigać furgonetkę. Aby dostać się do środka, musiałem ją trochę rozwalić (niebieski pasek). Po pewnym czasie strażnicy zdezerterowali i potulnie oddalili się. Wsiadłem do środka i pojechałem do garażu w Portland Docks, który wskazał mi Joey. Wjechałem do środka i pozwoliłem, aby ludzie Joey'a zajęli się resztą.

### Cipriani's Chauffeur

Joey przedstawił mi Toni'ego Cipriani. Gość trudnił się zbieraniem haraczy. Zazwyczaj mogłem go spotkać w jego restauracji w St. Mark's. Miałem zawieźć go do lokalnej pralni, która nie płaciła „ubezpieczenia". Okazało się, że to była zasadzka. Musieliśmy szybko uciekać. Kiedy już oddaliłem się od spornego miejsca, spokojnie zawiozłem Toni'ego do jego restauracji.

### Dead Skunk In The Trunk

## Sterowanie

Wduś trójkąt, aby przywitać się z Jackiem, czyli skrobnąć furę lub wysiąść z niej.
Dzięki kwadratowi możesz podskoczyć niejednemu frajerowi. Przydaje się również przy przeskakiwaniu murów. Kiedy siedzisz w aucie, zamiast podskakiwać (bo i po co?)- hamujesz.
Strzelanie to najprostsza sztuka. Wystarczy przycisnąć spust, czyli kółko. W przypadku granatów: im dłużej przytrzymasz, tym dalej rzucisz. Jeśli masz UZI, to wybierz je przed tym jak wsiądziesz do auta. Wduś L2 lub R2 i przytrzymaj kółko - będziesz mógł strzelać jadąc.
Kiedy jedziesz samochodem, to dzięki X ciśniesz gaz - ile fabryka dała.
Celujesz dzięki R1, a zmieniasz ofiary przy pomocy R2 i L2. Aha, dzięki tym przyciskom jadąc możesz rozglądać się na boki. A jak wdusisz je na raz, to widzisz, co dzieje się za Twoim pojazdem. Kiedy jedziesz sobie po mieście, to dusząc R1 zaciągniesz ręczny. Każdy zakręt trzeba brać z piskiem opon - sie wie.
Poruszasz się przy pomocy lewego analoga. Ale możesz przyśpieszyć z X. Na początku nie będziesz mógł szybko biegać na długie dystanse, ale z czasem przyzwyczaisz się i bez problemu dokopiesz niejednemu maratończykowi. Przyciskając L2 i R2 możesz w każdej chwili wyjąć dowolną giwerę trzymaną pod kurtką.
Jeśli ktoś zajdzie Cię z tyłu - nie ma problemu. Wciskając R3 szybko możesz zbadać, co się dzieje za Tobą. Start to dość rozbudowane menu. Select to zmiana widoku. Jest również ten stary, znany z GTA czy GTA 2. Warto spróbować - czemu nie?
L1 to niezła sprawa. Kiedy jesteś na glanach, dzięki temu możesz ustawić kamerę. A jak siedzisz w samochodzie - to zgadnij co? Możesz zmieniać stacje radiowe!
L3 - to, nic innego, jak klakson do przeganiania oferm z ulicy.
A teraz najlepsze. Kiedy zwinę wóz strażacki, karetkę, taksówkę lub samochód policyjny, wciskając R3 mogę zacząć misję, która polega np. na rozwożeniu klientów. Ha! I jeszcze dają mi za to kasę. Gdyby tylko wiedzieli, co ich czeka po zaciągnięciu się na pokład mojego krążownika.

Pojechałem do Joey'a. Poprosił mnie, abym usunął niewygodne ciało jakiegoś frajera, które leży w bagażniku samochodu. Pojechałem do Greasy Joe's Diner. Tam zobaczyłem mój samochód, i jeszcze jakieś drugie auto. To wszystko wydawało mi się nazbyt podejrzane. Postanowiłem zaryzykować i zanim wsiadłem do wozu z ciałem, uderzyłem w tę furę obok. Okazało się, że to bracia Forelli! Po chwili pojawił się drugi samochód. Trochę mi to zajęło, ale udało się rozbić ich auta. Wsiadłem do samochodu z ciałem i pojechałem na złomowisko. Odstawiłem go obok zgniatarki i obejrzałem, jak zostaje skompresowany.

### The Getaway

Pojechałem do Joey'a. Powiedział, że podczas następnego zadania będę musiał podwieźć gości, którzy obrabują bank. Spoko. Zgarnąłem czteroosobową furę i pojechałem po nich. Zatrąbiłem, aby wyszli. Pojechaliśmy do banku. Podczas skoku udało mi się w jednej chwili zarobić trzy gwiazdki. Na szczęście niedaleko w wąskim przejściu była odznaka, dzięki której pozbyliśmy się jednej gwiazdki. Szybko pojechaliśmy do Pay-n-Spray, aby przemalować auto. Po czym spokojnie dowiozłem gości na miejsce przeznaczenia.

## Misje Toni'ego Cipriani

### Taking Out The Laundry

Toni'emu nie podobały się ostatnie posunięcia Triad. Aby dać im nauczkę, prosił mnie o zniszczenie trzech wozów, którymi rozwożą nielegalne rzeczy. Wspominał coś o granatach, więc pojechałem po nie. Odszukałem pierwszą z trzech ciężarówek, które jeżdżą po mieście. Ludzie z Triad są podejrzliwi, więc po prostu blokowałem im drogę moim wozem (nie uderzając w nich), wysadzałem ich z siedzeń i sam niszczyłem auta lub po prostu rzucałem w nie granatami. Zależnie od humoru.

### The Pick-Up

Toni zlecił mi odebranie haraczu. Pojechałem na miejsce. Walizka stała między budynkami, więc wjechałem tam. Wysiadłem i zgarnąłem kasę. Nagle pojawiło się kilku ludzi z Triady. Wiedziałem, że za łatwo szło... Wskoczyłem do samochodu i porozjeżdżałem ich. Potem wróciłem do Toni'ego.

### Salvatore Called A Meeting

Właśnie. Miały spotkać się same szychy. A ja miałem dowieźć ich wszystkich na miejsce. Pojechałem do Joey'ego i razem wsiedliśmy do limuzyny. Pojechaliśmy po Luigi'ego. Zatrąbiłem. Po chwili dołączył do nas. Następnie mieliśmy jeszcze zgarnąć Toni'ego z jego restauracji. Kiedy wyszedł i wsiadł do samochodu, pojawiły się wozy Triady. Goście widocznie wiedzieli o planowanym spotkaniu i chcieli przeszkodzić w jego realizacji. Zaczęli taranować limuzynę, ale ja już miałem tylko dojechać do domu Salvatore, który stał tuż nieopodal. Wjazd do niego był zastawiony samochodami Triady, ale jakoś się przebiłem. Przejechałem krótką, piaszczystą drogą i wjechałem do garażu.

### Chaperone

Salvatore był mną zachwycony. Poprosił, abym wykonał jedno zlecenie dla niego. Miałem gdzieś zawieźć Marię. Nie ma sprawy. Najpierw pojechaliśmy do sprzedawcy lodów, a potem skierowaliśmy się na jakąś podejrzaną imprezę. Maria wyszła z samochodu i powiedziała, abym poczekał. Na wszelki wypadek odwróciłem limuzynę o 180 stopni, tak, aby była skierowana w stronę drogi. Po chwili pojawiły się gliny z zamiarem rozbicia imprezy. Maria wyskoczyła z budynku i wsiadła do samochodu. Policjanci naprawdę chcieli mnie dorwać, bo od razu uzyskałem dwie gwiazdki. Nie przejmując się tym, szybko dowiozłem pasażerkę do domu.

### Triads And Tribulations

Pojechałem do Toni'ego. Okazało się, że mafia i Triady są już w stanie wojny. Na ulicach członkowie obu gangów hojnie obdzielają się amunicją. Miałem załatwić trzech szefów Triad. Toni przydzielił mi do tej misji dwóch pomocników. Wsiedliśmy do samochodu i skierowaliśmy się w stronę pierwszego bossa. Nic trudnego - gość stał na ulicy, więc po prostu przejechałem go samochodem. Skierowaliśmy się do drugiej grubej ryby. Przeciwnik znajdował się w Chinatown - tam, gdzie wcześniej dorwałem Chunky'iego. Teren był zablokowany, więc wysiedliśmy z auta i polecieliśmy na glanach. Niedaleko stał kolejny boss - zastrzeliłem go z shotguna i szybko wróciliśmy do samochodu. Skierowaliśmy się tam, gdzie urzędował ostatni boss. Wiedziałem, że gość znajduje w fabryce należącej do Triady. Teren fabryki był szczelnie zamknięty i mogły tam wjeżdżać tylko ciężarówki z konserwami (te z namalowanymi po bokach rybami). Zgarnąłem jedną taką i podjechałem do bramy. Ta posłusznie otworzyła się. Szybko zajechałem na tył budynku i rozjechałem ostatniego bossa.
Po zaliczeniu zadania, szybko oddaliłem się z miejsca przestępstwa i pojechałem wykonać ostatnią misję dla Toni'ego.

### Blow Fish

Toni postanowił zniszczyć Triady. Pojechałem do 8-Ball'a i zgarnąłem śmieciarkę z bombą. Musiałem pamiętać, aby za bardzo jej nie uszkodzić, ponieważ sam mógłbym wylecieć w powietrze. Z drugiej strony musiałem się śpieszyć, bo na odstawienie wozu na miejsce miałem tylko dwie i pół minuty. Pojechałem do fabryki, którą odwiedziłem podczas wykonywania poprzedniego zadania. Brama otworzyła się, więc wjechałem do środka. Postawiłem wóz między dwoma zbiornikami i uzbroiłem bombę (kółko). Szybko oddaliłem się, aby po chwili ujrzeć efektowną eksplozję.

## Misje Salvatore Leone

### Cutting The Grass

Pojechałem do Salvatore (S na mapie) i wysłuchałem, co miał mi do powiedzenia. Mieliśmy przecieki informacji. Innymi słowy: ktoś sypał. I to ostro! Salvatore podejrzewał Boba Curly - barmana, który pracował u Luigi'ego w Sex Club 7. Pojechałem tam. Bob wyszedł z klubu i wsiadł do taksówki. Pojechałem za nim. Nie mogłem za bardzo zbliżyć się do jego wozu, ponieważ mógłby mnie zauważyć (niebieski pasek) i misja zakończyłaby się fiaskiem. W końcu dotarliśmy do doków. Tam zobaczyłem nieciekawą scenkę - Bob rzeczywiście sypał. Pozostało mi tylko dokonać formalności. Boba spotkał nieszczęśliwy wypadek samochodowy - został śmiertelnie potrącony przez nieznanego sprawcę.

### Bomb Da Base

Salvatore miał dla mnie specjalne zadanie. Obiecał, że jeśli je wykonam, to ustawi mnie do końca życia. Pojechałem do 8-Ball'a. Powiedział, że potrzebuje 100,000 dolców na skonstruowanie odpowiedniej bomby. Na szczęście miałem tyle. Gdybym nie miał, musiałbym zdobyć. 8-Ball dał mi snajperkę, a sam zajął się bombą. Wsiedliśmy do auta i pojechaliśmy do portu. Zobaczyliśmy statek chroniony przez kilku gangoli. 8-Ball schował się za jedną ze skrzyń. Skręciłem w prawo i podjechałem do metalowych schodów. Wbiegłem na nie i uzbroiłem się w karabin snajperski. Wycelowałem i sprawdziłem okolicę. 8-Ball krył się po lewej, a musiał dostać się do kabiny po prawej. Jasne było, że gangole nie dadzą mu przejść bez walki, a trzeba było się śpieszyć. Najlepszą strategią było zdejmowanie przeciwników od lewej do prawej. Dwóch stało przed wejściem na statek. Najpierw zdjąłem właśnie ich. 8-Ball wkroczył do akcji i zaczął biec w kierunku mostka. Szybko wycelowałem wyżej. Strzeliłem w beczki - w ten sposób zdjąłem gościa stojącego obok nich. Po prawej zaczęli pojawiać się nowi przeciwnicy, więc zdejmowałem ich po kolei. Musiałem uważać tylko na to, aby nie trafiać w barierki. Kiedy teren był już czysty, 8-Ball przedarł się do środka okrętu. Po chwili wybiegł i w stylu Węża uciekł z tonącego statku.

### Last Requests

Salvatore chciał, abym spełnił jego ostatnią prośbę. Miałem zabrać samochód do zgniatarki. Pojechałem po niego do Sex Club 7. Kiedy już zbliżałem się do niego, dostałem dziwną wiadomość. To była Maria. Napisała, że to zasadzka! Kurde, pojechałem do niej. Opowiedziała mi o zamiarach Salvatore i przedstawiła swoją przyjaciółkę - Asukę. Wskoczyliśmy do łodzi i popłynęliśmy na Staunton Island.

## Staunton Island

## Misje Asuki Kasen

### Sayonara Salvatore

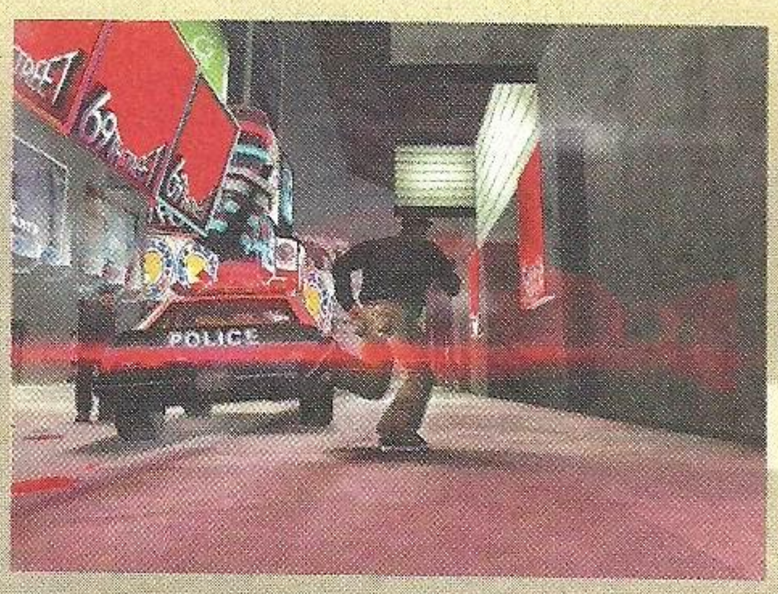
Asuka skierowała mnie do mojej nowej kryjówki. Pojechałem tam i rozejrzałem się, po czym wróciłem do niej (A na mapie). Musiałem wyrównać rachunki, więc bez większych oporów zabrałem się za misję zniszczenia Salvatore. Najpierw pojechałem do sklepu z bronią i uzbroiłem się w granaty. Przedostałem się do Portland. Pojechałem do domu Salvatore. Zawsze stały tam dwie bryczki. Wziąłem je i zablokowałem nimi wjazd do garażu. Stanąłem za nimi i czekałem. W końcu zobaczyłem jak samochód Salvatore podjeżdża pod dom. Rzuciłem w niego granatem i po chwili było już po wszystkim. Tak kończy się zadzieranie z original gangsta! Szybko zapakowałem tyłek do wozu i pojechałem do Asuki.

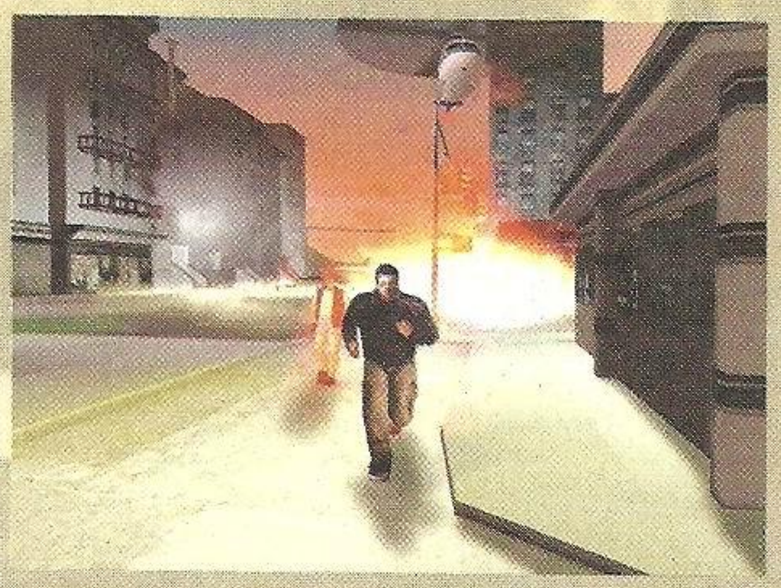
### Under Surveillance

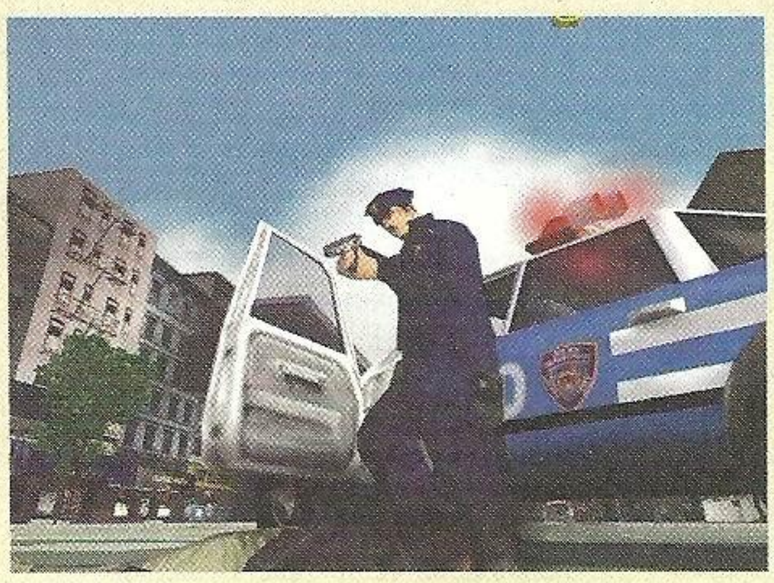
Asuka, zadowolona z mojego sukcesu, przedstawiła mi swojego brata - Kenji'ego. Zaproponował mi pracę, jednak na razie wolałem trzymać się sprawdzonych ludzi. Kolejne zadanie miało na celu wyeliminowanie kilku mafiozów. Pojechałem do sklepu z bronią i zakupiłem snajperkę i granaty. Pojechałem tam, gdzie znajdowali się pierwsi przeciwnicy. Miejsce okazało się mały parkiem z jeziorkiem. Na jego środku znajdowała się mała wysepka, a na niej stało dwóch gości. Wyjąłem snajperkę i zastrzeliłem ich. Wsiadłem do wozu i pojechałem w następne miejsce. Kolejni klienci siedzieli w ciężarówce. Rzuciłem w nią granat i było po wszystkim. Pojechałem dalej. Znalazłem się blisko kasyna Kenji'ego. Odszukałem metalowe schody i wbiegłem na dach. Zobaczyłem śmigłowiec - pobiegłem za niego i odwróciłem się. Ujrzałem wieżowiec. Na jego balkonach stało kilku gości do rozwalenia. Zacząłem ich zdejmować ze snajperki. Kiedy spostrzegli mnie, otworzyli ogień, ale ich pociski nie były w stanie dotrzeć tam, gdzie stałem. Wykończyłem wszystkich i wróciłem do Asuki.

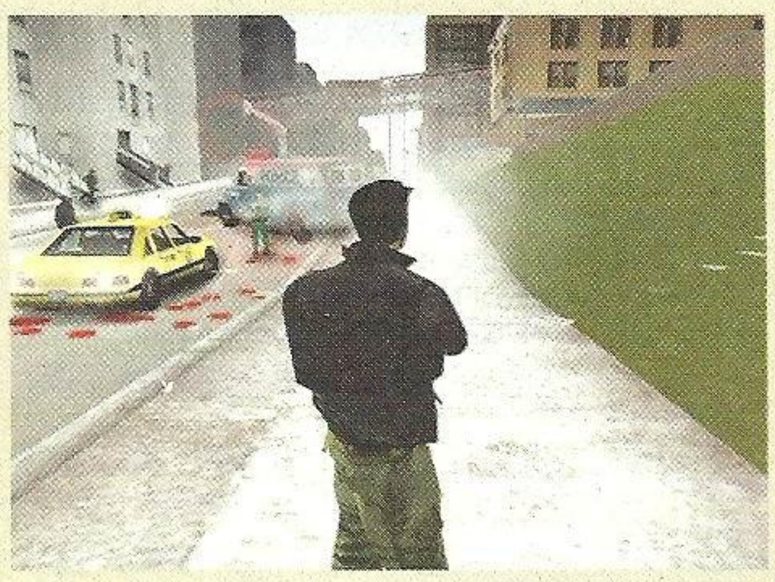
### Paparazzi Purge

Chciała, abym wykończył natrętnego fotoreportera, który śledził ją z łodzi. Wyszedłem i zobaczyłem, że rzeczywiście niedaleko znajduje się jego motorówka. Musiałem znaleźć sobie odpowiedni sprzęt. W najbliższej przystani nie było nic właściwego, więc pobiegłem do następnej. Znalazłem









tam policyjną łódź z karabinami (z niebieską strzałką nad nią). Wsiadłem do niej i popłynąłem w kierunku motorówki natręta. Kiedy mnie zobaczył, zaczął uciekać. Był szybszy, ale popełniał błędy: źle opływał boje itd. Płynąłem za nim i strzelałem (kółko), aż go zniszczyłem (niebieski pasek). Jeśli udałoby mu się dotrzeć z powrotem do przystani, z której wypłynąłem, z misji byłyby nici.

### Payday For Ray

Musiałem zawieźć skorumpowanemu glinie jego należność. Nienawidzę takich typów. Zawsze muszą się upewnić, że nie jesteś ścigany i ciągają Cię po całym mieście od telefonu do telefonu. Nie inaczej miało być i tym razem. Zgarnąłem szybką furę, która stała koło siedziby Asuki. Miałem trzy i pół minuty, aby obskoczyć cztery telefony. Pierwszy był w Torrington. Odebrałem, a gość powiedział, abym skierował się do telefonu w Belleville
Park. Pojechałem tam, ale lokalizacja nie była dokładna. Prawda była taka, że telefon znajdował się na ulicy równoległej do tej obok parku. Trzeci telefon znajdował się w Liberty Campus, a czwarty na innej ulicy koło Belleville Park. Kiedy do niego dotarłem, gość powiedział, abym skierował się do toalety publicznej w parku. Na szczęście gość już się uspokoił, więc mogłem tam bez większych problemów dojechać. Po przekazaniu kasy, glina powiedział, że będzie miał do mnie w przyszłości interes. Pojechałem do Asuki po ostatnie zadanie.

### Two-Faced Tanner

Pojechała z Marią na zakupy, ale zostawiła notatkę. Miałem załatwić jej kierowcę, który ostatnio dziwnie się zachowywał. Coś mi tu nie pasowało, więc na wszelki wypadek zakupiłem UZI i skierowałem się tam, gdzie urzędował Tanner, czyli do kasyna Kenji'ego. Zaparkowałem niedaleko (niebieska poświata) i czekałem. Po chwili gość wyszedł i wsiadł do swego auta. Odkręciłem szybę i wywaliłem w jego auto cały magazynek. Tak jak myślałem, gość spodziewał się ataku i zastawił zasadzkę. Po chwili pojawiły się tabuny gliniarzy (cztery gwiazdki). Nieważne, musiałem wykonać zlecenie. Dogoniłem go i władowałem w niego jeszcze jeden magazynek. Po chwili auto stanęło w płomieniach, ale Tanner'owi udało się z niego uciec. Uciekał, ale jego sekundy były już policzone. Spoczął pod kołami mojego samochodu.

## Misje Kenji'ego Kasen

### Kanbu Bust-Out

Po wykonaniu ostatniego zlecenia pojechałem do kasyna Kenji'ego (K na mapie). Miałem wyciągnąć jakiegoś gościa z więzienia. Pierwsze w moim harmonogramie było skradzenie policyjnego wózka. Znalazłem jednego na ulicy. Podbiegłem do drzwi od strony kierowcy i pociągnąłem za klamkę. Zaraz po tym rzuciłem się do drugich drzwi, a policjant za mną. Wsiadłem i szybko odjechałem. W ten sposób stałem się posiadaczem lśniącego autka policyjnego. Skierowałem się do 8-Ball'a, który miał swoją siedzibę nad garażami. Obok niego znajdowała się Pay'n'Spray - warto było to zapamiętać, ponieważ mogło się przydać w przyszłości. 8-Ball uzbroił mój wózek w bombę i pojechałem do więzienia. Brama posłusznie otworzyła się i wjechałem do środka. Postawiłem samochód obok ściany i uzbroiłem bombę. Wysiadłem i pobiegłem w stronę samochodu SWAT'u - Enforcer'a . Wiedziałem, że zaraz zwali się tu cała policja miasta, więc lepiej było, abym jechał czymś cięższym. Wsiadłem i po eksplozji podjechałem do wyrwy w ścianie. Gość wsiadł do środka, a ja zarobiłem trzy gwiazdki. Szybko wyjechałem na ulicę i skierowałem się do Pay'n'Spray. Po drodze rozwalili mi samochód, ale przeskoczyliśmy do innego. W Pay'n'Spray przemalowali mi go i już spokojnie dojechałem do dojo, gdzie wysadziłem gościa.

### Grand Theft Auto

Miałem spłacić dług wdzięczności Kenji'ego. W ciągu sześciu minut trzeba było odstawić trzy niezłe fury do garażu, obok którego rezydował 8-Ball. Fury musiały być w nienaruszonym stanie, więc jeśli którąś z nich zadrapałem, to przed wjechaniem do garażu odwiedzałem Pay'n'Spray obok. Czasu było ekstremalnie mało, ale jakoś dałem radę.

### Deal Steal

Pojechałem do Newport i ukradłem Yardie Lobo. Potem pojechałem po człowieka, który miał mi pomóc w misji. Pojechałem z nim do szpitala, zatrzymałem się i zatrąbiłem. Z budynku wyszli ludzie zawadzający Kenji'emu. Rozjechałem ich, po czym razem z kumplem wyskoczyłem i załatwiłem resztę przy pomocy spluwy. Potem zniszczyłem samochody, które stały nieopodal, złapałem teczkę i wsiadłem do samochodu. Pojechałem w stronę kasyna, wjechałem na parking i zaparkowałem w wyznaczonym miejscu.

### Shima

Musiałem pojechać po kasę dla Kenji'ego. Skierowałem się do Torrington, wysiadłem, zgarnąłem walizkę i wsiadłem z powrotem. Pojechałem po następną. Ta była strzeżona przez jakiegoś gościa - rozjechałem go i zgarnąłem kasę. Ostatnia walizka znajdowała się w Belleville Park - skierowałem się tam. Właściciel sklepu twierdził, że został obrabowany, a złodzieje wzięli wszystko, łącznie z moją kasą. Wsiadłem do fury i zacząłem ich szukać. Okazało się, że są w Portland, w Hepburn Heights. To gang Diablo mi mieszał! Wkurzyłem się i pozabijałem ich wszystkich. Zabrałem walizkę i wróciłem do kasyna.

### Smack Down

Miałem wykończyć kilku dealerów SPANK'u. Wsiadłem do fury i skierowałem się w stronę najbliższego. Rozjechałem go i pojechałem do następnego. Z nim zrobiłem to samo, i z następnym też...

## Misje Ray'a Machowskiego

### Silence The Sneak

Pojechałem do skorumpowanego gliny (R na mapie) i pogadałem z nim. Miałem uciszyć jakiegoś palanta. Pojechałem do niego. Na miejscu ujrzałem okno jego mieszkania. Spodziewałem się, że będzie chciał uciekać, więc zastawiłem najbliższy wyjazd kilkoma samochodami. Potem musiałem wykurzyć szczura z nory, więc rzuciłem mu do mieszkania granat. Szybko pobiegłem na wjazd, który znajdował się obok. Tak jak myślałem, gość wyjechał z garażu, a za nim wyskoczyło dwóch ochroniarzy. Niestety wcześniej zablokowałem mu drogę ucieczki, więc nic nie mógł zrobić. Rzuciłem mu kilka granatów i odszedł do krainy wiecznych łowów.

### Arms Shortage

Musiałem obronić skład broni przed atakiem kartelu. Pojechałem tam. Pogadałem z Phil'em. Powiedział, że za chwilę zjawi się tu cała armia zabójców. Złapałem kilka karabinów i pobiegłem za budynek po prawej stronie od wjazdu. Wskoczyłem na skrzynie, a z nich na mur. Pobiegłem w stronę kontenerów. Wskoczyłem na pierwszy, a z niego na ten z bazuką. Zeskoczyłem na dół i pobiegłem przed bramę. Po chwili przyjechały tu trzy wozy kartelu. Zanim przeciwnicy zdążyli wysiąść, rozwaliłem ich samochody. Dzięki temu nie mieli żadnych szans. Kiedy rakiety skończyły się, wyjąłem karabin i dokończyłem dzieła zniszczenia. Koło Phil'a pojawiło się dwóch gości z kartelu, więc szybko pobiegłem tam i pomogłem mu. Po wszystkim

## Przedmioty

**Apteczki**
Odnawiają energię do 100%. Są rozrzucone po całym mieście. Zawsze znajdziesz jakieś koło szpitala. Wyglądają jak serduszka.
**Pancerz**
Kiedy go założysz, pojawi się nowy pasek obok wskaźnika energii. Jeśli ktoś będzie do Ciebie strzelał, to najpierw będzie spadać jego wartość, a dopiero potem energia.
**Łapówki**
Złote gwiazdy. Dzięki nim ilość Twoich gwiazdek zostanie zredukowana o jedną.
**Adrenalina**
Dodaje Ci siły i zwalniają czas. Łyknij jedną i przyłóż jakiemuś kolesiowi - zobaczysz, co się stanie. Wyglądają jak pigułki.
**Ukryte paczki**
W całej grze rozrzucono ich równo sto. Za odnalezienie każdych dziesięciu, na zawsze dostaniesz jakąś broń. Będzie na Ciebie czekała w Twojej kryjówce.
**Szał**
Daje możliwość niezłej zabawy przez jakiś czas. Chodzi o to, że dostajesz do ręki jakąś porządną broń i musisz coś zniszczyć lub kogoś zabić. Wyglądają jak ludzkie czaszki.

## Bronie

**Kij**
Podstawowa sprawa. Można przewalić oponenta jednym uderzeniem, a potem dobić go na ziemi.
**Pistolet**
Najczęściej zdobywa się go pokonując członków innych gangów. Strzelając można jednocześnie biec i nie wpływa to na celność.
**Shotgun**
Znajduje się w każdym policyjnym wozie, więc jeśli go ukradniesz, to zdobędziesz shotguna razem z pięcioma pociskami. Najlepiej działa z bliska. Trzeba stać, aby wycelować i strzelić.
**Uzi**
Broń automatyczna. Można na raz strzelać i biec. Jest to jedyna spluwa, z której można pruć podczas jazdy samochodem.
**AK-47**
Karabin maszynowy mocniejszy niż Uzi ale trzeba stać, aby z niego strzelić.
**M-16**
Potężna broń. Może doszczętnie zniszczyć samochód w ciągu kilku sekund, ale nie można z nią biegać i trzeba stać, aby strzelić.
**Karabin snajperski**
Idealny do zadań, w których musisz kogoś wyeliminować. Zabija jednym strzałem, nie ważne gdzie się trafi.
**Miotacz ognia**
Można z nim urządzić niezłą jatkę. Powoduje natychmiastową śmierć przeciwników i efektowne wybuchy samochodów. Można z nim biegać, ale niestety bardzo łatwo można samemu się zapalić.
**Wyrzutnia rakiet**
Najsilniejsza broń w grze. Jeden strzał wystarczy, aby na raz posłać do piachu kilku przeciwników lub rozwalić jakikolwiek samochód. Strzelanie do bliskich celów jest wysoce niewskazane.
**Granaty i koktajle Mołotowa**
Im dłużej przytrzymasz przycisk, tym dalej rzucisz. Granaty wybuchają po chwili, a koktajle od razu i palą się przez jakiś czas, dlatego te drugie są bardziej niebezpieczne. Czasami źle się odbiją i nie ma czasu na ucieczkę.

pogadałem z nim. Zaoferował mi, że może mi sprzedać każdy rodzaj cięższej broni.

### Evidence Dash

Trzeba było usunąć niewygodne dowody. I to ja miałem to zrobić. Po mieście jeździł pick-up z pudłami wyładowanymi zdjęciami. Zgarnąłem furę i odnalazłem cel. Kiedy stuknąłem go (dwie gwiazdki), z paki wyleciało jedno pudło. Zgarnąłem je i dalej goniłem auto. Znowu je stuknąłem... I tak ciągle, aż zebrałem sześć pudeł. Po czym zniszczyłem je razem z moim samochodem.

### Gone Fishing

Miałem załatwić jednego cwaniaczka. Pojechałem do domu Asuki i stamtąd zabrałem policyjną łódź. Popłynąłem tam, gdzie gość łowił ryby. Kiedy mnie zauważył, zaczął uciekać. Próbował mnie zgubić opływając okręt, ale nic z tego. Systematycznie ładowałem w jego łódź wiadra ołowiu. W pewnym momencie próbował zniszczyć moją motorówkę wyrzucając skrzynkę z dynamitem, ale bez problemu ominąłem ją i już po kilku chwilach gość stał się obiadkiem dla rekinów.

### Plaster Blaster

Ray był nieźle wkurzony. Nawaliłem robotę, więc musiałem to naprawić. Złapałem szybką furę i przetransportowałem się w okolicę karetki, która wiozła rannego świadka. Stuknąłem w nią, ale gliny spodziewały się tego (dwie gwiazdki). Nie mogłem pozwolić, aby karetka dojechała do szpitala, więc mimo przeciwieństw stuknąłem w nią drugi raz. Po chwili zorientowałem się, że pacjent z niej wypadł. Ha! Skierowałem się w jego stronę i przejechałem go. Ale coś poszło nie tak. Gość już dawno powinien wyciągnąć nogi. Okazało się, że jest zakuty w pancerz. Fak! Zacząłem jeździć po nim w tę i z powrotem. W końcu udało się - gość wyciągnął nogi.

## Misje Donald'a Love

### Liberator

Pojechałem do Donald'a (D na mapie). Poprosił, abym uwolnił jego azjatyckiego przyjaciela przetrzymywanego przez kartel. Pojechałem do Fort Staunton i zgarnąłem furę przemytników (Colombian Cruiser). Pojechałem do ich bazy, ale jeszcze nie wjeżdżałem. Wyciągnąłem granaty i na wszelki wypadek oczyściłem otoczenie bramy. Potem złapałem snajperkę i zdjąłem gości dalej. Dopiero teraz wjechałem do środka. Zostało tu jeszcze dwóch ludzi - rozjechałem ich. Teraz zaczęła się nerwówka. Musiałem przeszukać kilka garaży. W każdym z nich znajdował się przynajmniej jeden przemytnik. Kiedy mnie widzieli, od razu zaczynali gęsto siać amunicją. Najlepszy sposób, jaki udało mi się znaleźć, to szybki strzał ze snajperki. Ale nic. W końcu udało mi się odnaleźć właściwy garaż. Koło człowieka, którego miałem uratować stał jeden przemytnik - szybko zdjąłem go uważając, aby nie zranić Azjaty. Zapakowaliśmy się do jednego z wozów i pojechaliśmy do Donald'a.

### Waka Gashira Wipeout

Miałem zniszczyć Kenji'ego - cóż za ironia losu. I do tego miało to wyglądać na atak kartelu. Pojechałem do Fort Staunton i zgarnąłem Colombian Cruiser'a. Włączyłem „Sabotage" Beastie Boys'ów i ruszyłem. Kenji spotykał się z ważniakami na dachu piętrowego garażu. Wjechałem tam i zbadałem okolicę. Z dwóch stron stali strażnicy z gunami, więc trzeba to było zrobić szybko i bez zbędnych formalności. Gaz wcisnąłem tak, że przebił podłogę. Przebiłem się przez postawione samochody. Ruszyłem w stronę Kenji'ego. Stał jak zahipnotyzowany - zostały po nim tylko buty. Ochroniarze nie dawali za wygraną. Siali w mój samochód jakby było po co. O normalnej ucieczce nie było mowy. Zresztą jakbym wysiadł, to strażnicy rozpoznaliby mnie i cały mój teatrzyk skończony. Na szczęście ujrzałem przed sobą pochylnię. Wjechałem na nią i wyleciałem w powietrze. Wydawało mi się, że trwa to całą wieczność. Udało mi się jakoś wylądować na czterech kołach. Szybko oddaliłem się z miejsca zbrodni. Kiedy już byłem poza zasięgiem wzroku ochroniarzy, wysiadłem z wozu. Zgarnąłem kolejną furę i pojechałem do Donald'a.

### A Drop In The Ocean

Tym razem miał coś milszego. Miałem wyłowić pewne paczki zanim zrobi to policja. Szybko pojechałem w pobliże domu Asuki. Zgarnąłem stamtąd szybką łódź i popłynąłem w stronę mostu prowadzącego do Portland. Przepłynąłem pod nim i ustawiłem się tak, aby dziób łodzi był ustawiony w kierunku, z którego przybyłem. Po chwili pojawił się samolot. Zakręcił i obrał taki kurs, aby przelecieć pod mostem. Wyrzucił pierwszą paczkę. Na szczęście miała przyczepione światło, więc łatwo ją odnalazłem. Po chwili wypadła kolejna i kolejna. Szybko wszystkie (6) zebrałem, ponieważ za każdą kolejną wzrastała ilość moich gwiazdek. Ruszyłem w kierunku przystani. Wyskoczyłem na ląd i zawiozłem paczki do Donald'a.

## Shoreside Vale

### Grand Theft Aero

Paczki były tylko przykrywką! Donald powiedział, że tak czasami prowadzi się interesy. Chrzanię takie interesy! Ale spokojnie... Miałem kolejne zadanie do wykonania. Zreperowali już mosty, więc pojechałem do Shoreside Vale. Zaraz jak się tam znalazłem, skręciłem w lewo. W ten sposób znalazłem się na lotnisku. Poszukałem mojego hangaru. Zaparkowałem w pewnej odległości od wejścia i wyciągnąłem snajperkę. Zdjąłem wszystkich przemytników i wjechałem do środka. Wsiadłem do samolotu, ale okazał się pusty! Musieli już zabrać przesyłkę. Nieopodal stał samochód Pan Atlantic. Coś mi mówiło, że to może być to. Wsiadłem do niego i skierowałem się z powrotem do Staunton Island. Tam pojechałem do Fort Staunton. Brama posłusznie otworzyła się. Wjechałem do środka i zabiłem wszystkich przemytników. Pobiegłem na drugie piętro i złapałem paczkę. Skierowałem się do windy, wsiadłem do niej i uciekłem stamtąd. Złapałem szybką furę i pojechałem do Donald'a.

### Escort Service

Miałem ochraniać współpracownika Donald'a. Do tej misji bardzo przydatny okazał się Barracks OL, którego pożyczyłem od Phil'a, ale myślę, że wszystko inne, co cięższe, również dałoby radę. Musiałem uważać, aby samochód, w którym siedział mój człowiek, nie doznał zbyt dużych uszkodzeń, ponieważ misja zakończyłaby się fiaskiem.

### Decoy

Musiałem odciągnąć gliny od Donald'a i jego wspólnika. Pojechałem tam i wskoczyłem do Securicar, przez co od razu uzyskałem sześć gwiazdek. Cała policja Liberty City, FBI i armia czyhały teraz na moje życie. Miałem kilka opcji. Z czego pojechanie do Pay'n'Spray wydawało się najłatwiejszą. Mogłem też krążyć wokół jakiegoś budynku, lub wjechać w jakiś tunel, dzięki czemu zgubiłbym chociaż część pościgu. Kiedy czas minął, a Donald uciekł w bezpieczne miejsce, zaliczyłem zadanie.

## Ostatania misja Ray'a Machowskiego

### Marked Man

Ray'owi palił się grunt pod nogami - musiał uciekać. Trzeba było zawieźć go na lotnisko. Niestety służby specjalne spodziewały się tego i zablokowały most prowadzący do Shoreside Vale. Musiałem pojechać tunelem. Na rozdrożu skręciłem w lewo. Potem znowu w lewo i po wyjechaniu z tunelu jeszcze raz w lewo. Potem już jechałem prosto i zatrzymałem się w wyznaczonym miejscu. Ray dał mi klucz. Pojechałem do jego garażu i bardzo się zdziwiłem... Okazało się, że Asuka może mieć dla mnie jakieś zadanie. Czego to nie robi się dla pięknej pani.

## Misje Asuki Kasen 2

### Bait

Złapałem samochód i pojechałem do Pike Creek. Miałem prowokować ludzi z Death Squad i doprowadzać ich do Yakuzy (żółte kropki), aby Ci wybili ich w pień. Nie ruszałem ich, no chyba, że zabili mojego człowieka. Sprowokowałem tak trzy grupy i zaliczyłem zadanie.

### Espresso-2-Go

Miałem wytłuc kilku dealerów, zanim zdążą uciec. Złapałem coś cięższego (np. Cartel Cruiser) i pojechałem do szpitala. Stała tu budka, w której koleś sprzedawał SPANK - zmiażdżyłem ją. Wtedy włączył się czas (8 minut), podczas którego musiałem wykończyć resztę dealerów (jeszcze ośmiu). Mogłem to również wykonać w taki sposób: zgarnąć super-autko (np. Yakuza Stinger) i szybko przemieszczając się z jednego miejsca na drugie, rozwalać budki za pomocą wyrzutni rakiet lub granatów.

### S.A.M.

Asuka poleciła mi zniszczyć samolot i zgarnąć jego ładunek. Pojechałem do czekającej na mnie motorówki. Obok niej znalazłem wyrzutnię, więc zgarnąłem ją. Popłynąłem w stronę boi i lekko ją uderzyłem. Dostałem odpowiednią wiadomość, więc wyciągnąłem wyrzutnię i wycelowałem w niebo. Strzeliłem. Po tym jak samolot rozbił się, zarobiłem cztery gwiazdki. Podpłynąłem tam, gdzie znajdowały się jego szczątki, pozbierałem osiem paczek i wróciłem do mojej pani.

### Ransom

Nie była to prawdziwa misja. Wszystko, co musiałem zrobić, to wyłożyć ze swojej kieszeni 500.000$ za życie Marii i pojechać po nią.

### The Exchange

Złapałem szybki wózek (mi najbardziej pasował Banshee) i pojechałem do Cataliny z kasą. Ochroniarz zabrał zielone i broń. Znowu mnie zdradziła! Tym razem byłem lepiej przygotowany. Załatwiłem strażnika i zabrałem jego guna. Pobiegłem w stronę domku. Po drodze załatwiłem kilku strażników. Z garażu wyciągnąłem nowy wózek i wyjechałem na ulicę. Wjechałem na wzgórze i skręciłem w lewo. Musiałem się śpieszyć. Na końcu drogi znów skręciłem w lewo i jechałem przed siebie. Zobaczyłem blokadę. Wyskoczyłem z samochodu i skosiłem ją. Złapałem inny wózek i zjechałem ze wzgórza. Spotkałem tu kolejną blokadę, którą dość szybko usunąłem. Parłem przed siebie z siłą wodospadu. Zabiłem kilku przemytników, którzy kręcili się wokół. W pewnym momencie jakiś pan chciał przejechać mnie Barracks OL, ale uskoczyłem na schody pobliskiego budynku. Wspiąłem się wyżej i z tego miejsca zabiłem pozostałych przemytników. Na dole znalazłem miotacz ognia - zgarnąłem go. Wdrapałem się na schody i zabiłem dwóch przemytników. Musiałem uważać na Marię. Skierowałem się w stronę wieży. Zabiłem jeszcze jednego przemytnika i złapałem wyrzutnię rakiet. Wycelowałem w helikopter i strzeliłem...

**Game Over Man, Game Over!**

## Gliny

Często mnie aresztowali (Busted!). Ale co tam - ktoś z mojej kieszeni wpłacał kaucję i tyle się widzieliśmy. Mogli mi naskoczyć. Choć czasami było gorzej- zwłaszcza, jak się wykonywało zlecenie. Mogą nieźle pokrzyżować plany. Z jedną gwiazdką mogłem jeszcze dość spokojnie chodzić po ulicach. Kiedy miałem dwie, to stawali się coraz bardziej natarczywi. Ścigali mnie dotąd, aż ich nie zgubiłem. Trzy gwiazdki oznaczały, że na karku będę miał helikopter. Cztery to już nie przelewki - pojawia się SWAT. Pięć gwiazdek to sztuka nad sztukami. Wtedy do akcji wkraczali prawdziwi artyści: FBI. Sześć oznacza armię i kolejny helikopter.
Znam kilka sposobów, aby obniżyć ilość świecących gwiazdek. Pierwszy to zaszycie się na jakiś czas na mecie. Drugi to łapówka. Aby przekazać ją odpowiedniej osobie, musiałem znaleźć policyjną odznakę. Są rozrzucone po mieście. Warto zapamiętać, gdzie się znajdują. Można je również kupić w Ammu-nation w Staunton Island. Mogłem też pojechać do Pay'n'Spray. Tam za niewielką sumkę przemalowywali mi wózek. Również wykonanie jakiegoś triku w cudowny sposób odwracało uwagę glin.

## Dodatkowe misje

Jest ich w całej grze od groma. W każdej z trzech dzielnic można zabawić się na kilka sposobów.
1. Wykonywać zadania, które ktoś zleca przez publiczny telefon. Na przykład w Portland misje dyktuje El Burro.
2. Zajmować się zadaniami zleconymi za pomocą pagera.
3. Bawić się w wysadzanie pojazdów za pomocą samochodzików sterowanych radiem. Aby dostać się do tych przemiłych zabawek trzeba znaleźć odpowiednią ciężarówkę. Jedna z nich stoi na St. Mark's w Portland.
4. Ścigać się przez Checkpointy na czas.

## The Weakest Link

**Graj jako Samantha w Rundzie 2**
W Rundzie 2, zaznacz Mary, naciśnij Kółko aby wyświetlić ekran „Password", teraz naciśnij: Dół, Lewo(3), Góra, Lewo, Dół, Góra.

**Graj jako Samantha w Rundzie 3**
W Rundzie 3, zaznacz Cindy, naciśnij Kółko aby wyświetlić ekran „Password", teraz naciśnij: Góra, Lewo, Dół, Prawo(4), Lewo.

**Graj jako Samantha w Rundzie Finałowej**
W Rundzie Finałowej, zaznacz Angele, naciśnij Kółko aby wyświetlić ekran „Password", teraz naciśnij: Dół(2), Prawo(2), Góra, Prawo, Dół, Góra.

**Graj jako Maeve w Rundzie 2**
W Rundzie 2, zaznacz Mary, naciśnij Kółko aby wyświetlić ekran „Password", teraz naciśnij: Góra, Prawo, Dół, Prawo, Góra, Prawo, Dół, Góra.

**Graj jako Maeve w Rundzie 3**
W Rundzie 3, zaznacz Cindy, naciśnij Kółko aby wyświetlić ekran „Password", teraz naciśnij: Prawo, Dół, Prawo(2), Góra, Prawo, Góra, Dół.

**Graj jako Maeve w Rundzie 4**
W Rundzie 4, zaznacz Angele, naciśnij Kółko aby wyświetlić ekran „Password", teraz naciśnij: Góra, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Dół.

## Nascar Thunder 2002

**Dodatkowe samochody**
Wpisz jedno z poniższych imion na ekranie tworzenia nowego kierowcy aby odkryć jego samochód w dowolnym trybie gry.
Audrey Clark , Benny Parsons
Buster Auton, Cheryl King
Chuck Spicer, Crissy Hillsworth
Daryl Wolfe, Dave Alpern
Dave Nichols, Diane Grubb
Dick Paysor, Jim Hannigan
Joey Joulwan, Josh Neelon
Katrina Goode, Ken Patterson
Kristi Jones, Mandy Misiak
Michelle Emser, Rick Edwards
Rick Humphrey, Sasha Soares
Scott Brewer, Tom Renedo
Traci Hultzapple, Troi Hayes

## Castlevania Chrnicles

**Extra Option**
W głownym menu naciśnij: Góra(2), Dół(2), Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kółko, X aby odkryć „Extra Option" menu.

**Wybór muzyki**
Podczas wybierania original mode lub arrange mode, przytrzymaj L1 + R1 aby odblokować możliwość zmiany muzyki lecącej w grze.

**Galeria**
Za każdy etap ukończony w arrange mode (jest ich w sumie 26) jedna ilustracja stworzona przez Ayami Kojima, twórcę Akumajou Dracula X: Gekka no Yasoukyoku/Castlevania: Symphony of the Night and Akumajou Dracula X68000/Castlevania Chronicles zostanie odblokowana i będzie dostępna w „Special Option" w menu „Option".

**Tryb Time attack**
Ukończ arrange mode aby odkryć tryb Time attack.

## Razor Freestyle Scooters

**Oszustwa**
Zpauzuj grę, przytrzymaj lewy spust i naciśnij: Prawo, Dół, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Prawo(2) aby odkryć wszystko to, co ukryte..

**Graj jako Daryl**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Lewo, Dół, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Prawo, Góra. Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Graj jako Hector**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Lewo(5), Prawo, Lewo, Prawo. Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Graj jako Brittany**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Prawo, Lewo, Prawo(2), Lewo, Prawo(3). Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Graj jako Tito Ortiz**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Dół, Góra, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Dół, Góra. Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Graj jako Chippie the monkey**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Góra, Dół(2), Lewo, Prawo(3), Dół. . Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Graj jako Tiki Man**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Lewo, Dół, Góra, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo. Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Graj jako Norton**
Zpauzuj grę i naćiśnij: Lewo, Prawo, Góra, X, Y, X, Góra, Prawo . Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację - pojawi się komunikat.

**Szybkie wstawanie**
Po upadku naciśnij i przytrzymaj L + R. Kamera zmieni się na free look a Ty nnie stracisz czasu na wstawanie. Zwolnij spusty gdy już się poniesiesz.

## Portal Runner

**Zdrówko**
Zpauzuj grę, przytrzymaj L2 i naciśnij: Kółko(3), Kwadrat(2), R2, R1, Góra, Kółko, Kwadrat. Jeżeli prawidłowo wklepałeś kombinację usłyszysz dźwięk.

**Wszystkie wstawki FMV**
W głownym menu, przytrzymaj L1 i naciśnij: Lewo, Prawo, Lewo, Dół, Góra, Dół, R1, Kółko, R2, Kwadrat. Menu „Movies" pojawi się w Options.. Uwaga: Ta kombinacja odkrywa również menu „Extras".

## Kinetica

**Trasa Suicide Slide**
Wygraj każdy wyścig podczas Season 1 aby odblokować to trasę Suicide Slide w trybie single race.

**Graj jako Siba**
Wygraj wyścig na trasie Suicide Slide aby odkryć Siba.

**Trasa Lost City II**
Wygraj każdy wyścig podczas Season 2 aby odblokować trasę Lost City II w trybie single race.

**Graj jako Greck**
Wygraj wyścig na trasie Lost City II aby odkryć Greck.

**Trasa Orbital Junction II**
Wygraj każdy wyścig podczas Season 3 aby odblokować trasę Orbital Junction II w trybie single race.

**Graj jako Crank**
Wygraj wyścig na trasie Orbital Junction II aby odkryć Crank.

**Graj klonem postaci**
Podczas wybierania postaci naciśnij Kółko aby grać klonem danej postaci..

**Ukryta sekwencja FMV**
Odkryj wszystkie trasy i wszystkie postacie aby odblokować filmik pod tytułem „Kinetica History".

**Prawdziwe twarze postaci.**
Ukończ sezon jedna z postaci aby ujrzeć jej prawdziwe oblicze. Klony postaci również mają twarze.

**Szybki start**
Naciśnij Góra i gaz jak tylko pojawi się „Go".

## Ooga Booga

**Odkryj wszytko**
Wklep „IGOTNOSKILLZ" jako kod aby odkryć wszystko za wyjątkiem meteor spell.

**Wszystkie misje tribal trial**
Wklep „IMINFRANCE" jako kod aby odblokować wszystkie misje tribal trial.

**Obejrzyj końcową sekwencję tribal trial**
Wklep „STRENGTHNO" jako kod aby obejrzeć końcową sekwencję tribal trial.

**Boars**
Wklep"PORKCHOP" jako kod aby odblokować Boars.

**Tikis**
Wklep"IDOLATRY" jako kod aby odblokować Tikis.

**Birds**
Wklep"AVIARY" jako kod aby odblokować Birds.

**Rodeo**
Wklep"SADDLEGÓRA" jako kod aby odblokować Rodeo.

**Boarpolo**
Wklep"TRICKSHOT" jako kod aby odblokować Boarpolo.

**Maski - Level 2**
Wklep"ICHEAT" jako kod aby odblokować maski Level'u 2.

**Maski - Level 3**
Wklep"THEREFOREIAM" jako kod aby odblokować maski Level'u 3.

**Maski - Level 4**
Wklep"SOVERYVERY" jako kod aby odblokować maski Level'u 4.

**Maski - Level 5**
Wklep"WEAKANDSAD" jako kod aby odblokować maski Level'u 5.

**Kontroluj zwycięską pozę**
Na ekranie zwycięstwa lub rankingu, Naciśnij A, B, X, lub Y jeżeli jesteś zwycięzcą i liderem meczu aby wybrać sobie zwycięską pozę/taunt.

## NHL HITZ 2002

**Cheat'y**
Na ekranie versus, Naciśnij Kwadrat, Trójkąt i Kółko aby zmienić ikony u dołu ekranu. Numery na tej liście oznaczają ile razy trzeba nacisnąć dany klawisz. Po wklepaniu kombinacji naciśnij oznaczony kierunek aby uruchomić kod. Jeżeli uczynisz to poprawnie to zobaczysz nazwę kodu i usłyszysz dźwięk. Dla przykładu: aby wklepać kombinację 1-2-3 Lewo, Naciśnij Kwadrat, Trójkąt(2), Kółko(3), Lewo. Uwaga: Więcej niż jeden kod może być uruchomiony w danej grze.

**Rezultat - Kod**
Infinite turbo - 4-1-3 Prawo
Turbo boost - 0-0-2 Góra
Big hits - 2-3-4 Dół
Late hits - 3-2-1 Dół
Hitz time - 1-0-4 Prawo
No crowd - 2-1-0 Prawo
Pinball boards - 4-2-3 Prawo
Show shot speed - 1-0-1 Góra
Show the hot spot - 2-0-1 Góra
No fake shots - 4-2-4 Dół
No puck out - 1-1-1 Dół
No one-times - 2-1-3 Lewo
Big puck - 1-2-1 Góra
Huge puck - 3-2-1 Góra
Bulldozer puck - 2-1-2 Lewo
Tennis ball - 1-3-2 Dół
Big head player - 2-0-0 Prawo
Huge head player - 3-0-0 Prawo
Big head team - 2-2-0 Lewo
Huge head team - 3-3-0 Lewo
Snow mode - 1-2-1 Lewo
Rain mode - 1-4-1 Lewo
Domino effect - 0-1-2 Prawo
Win fights for goals - 2-0-2 Lewo
Skills versus - 2-2-2 Dół
First to 7 wins - 3-2-3 Lewo
More time to enter codes - 3-3-3 Prawo
Disable previous code - 0-1-0 Dół

## MX 2002 feat. Ricky Carmich.

**Lista trików**
Wyskocz w powietrze i przytrzymaj klawisz Tricks, a potem wklep daną kombinację aby wykonać akrobację.
Bar Hop: Naciśnij Trójkąt(2).
Can Can: Naciśnij Kwadrat(2).
Cat Nac: Naciśnij X, Kółko(2).
Catwalk: Naciśnij Kwadrat, Trójkąt.
Cliff Hanger: Naciśnij Kółko, Trójkąt.
Coffin: Naciśnij Trójkąt, Kółko.
Cordova: Naciśnij Kółko, Trójkąt(2).
Disco Can: Naciśnij Kwadrat(3).
Heart Attack: Naciśnij X, Trójkąt.
Heart Breaker: Trzymaj Dół dopóki nie ukończysz obrotu..
Heel Clicker: Naciśnij Trójkąt.
Helicopter: Naciśnij X, Trójkąt(2).
Indian Air: Naciśnij X.
Kiss Of Death: Naciśnij Kółko(2).
La-Z-Boy: Naciśnij Kółko, X.
McMetz: Naciśnij Trójkąt(3).
Mulisha Air: Naciśnij X, Kwadrat.
Nac Nac: Naciśnij Kwadrat.
No Hander: Naciśnij Kółko.
Nothing: Naciśnij Kółko, Kwadrat .
Pendulum: Naciśnij Kwadrat, Kółko.
Rocket Air: Naciśnij X, Kółko.
Rodeo Air: Naciśnij Trójkąt, X.
Saran Wrap: Naciśnij Trójkąt, Kwadrat.
Seat Grab: Naciśnij X(2).
Suicide Flip: Trzymaj Gór dopóki nie ukończysz obrotu.
Superman Indian: Naciśnij X(3).
Switchblade: Naciśnij Kwadrat, X.

# ISS PARTY

***Obwieszczone zostały dwie rzeczy, na które czekali wszyscy fani ISS'a i piłki nożnej. Po pierwsze - jest już PRO EVOLUTION SOCCER i zapewniam, że wart jest każdej wydanej złotówki. Po drugie - odbyło się losowanie grup na Mistrzostwa Świata. Grupa wydaje się być w miarę łatwa - Portugalia, Korea Płd., USA i nasi ulubieńcy...***

*marcellus3@wp.pl*

Oczywiście na Mistrzostwach wszystko jest możliwe ale drugie miejsce w grupie leży w zasięgu naszych piłkarzy, a kto wie może i pierwsze. A lepiej pierwsze niż drugie, bo jeżeli wyjdziemy z drugiego, to możemy wpaść na Włochów (o ile zwyciężą w swojej grupie) już w 1/16 finału - a tego raczej nie chcemy. Wszyscy mamy nadzieję na sukcesy naszych reprezentantów. Wiadomo, apetyt rośnie w miarę jedzenia, a jak już pojadą do Korei to niech przynajmniej wyjdą z grupy i pokażą się z dobrej strony, a dalej już pójdzie z górki... Spirala sukcesu będzie się sama nakręcać i przyszłość naszej piłki stanie się jaśniejsza. Ale to pozostawiam głowie Engela, nogom naszych piłkarzy i pewnym rękom jednego z najlepszych bramkarzy na świecie - niektórzy fachowcy twierdzą, że jest już w pierwszej trójce bramkarzy świata! Czyli: Dudek, Buffon i Kahn (kolejność nieprzypadkowa - moja!). A londyński Arsenal sobie pewnie w brodę pluje, że nie kupił takiego bramkarza - Seaman kontuzjowany, a Wright, który został kupiony zamiast Jurka, też... ich wybór. Jurek Dudek - You never walk alone!

Od Jurka Dudka możemy płynnie przejść do PES - na początku spotyka nas małe rozczarowanie - Dudka nie ma składzie Liverpoolu! Jest na to proste wytłumaczenie - składy reprezentacji i klubów są aktualne tak mniej więcej na połowę sierpnia 2001 i stąd brak naszego golkipera w składzie The Reds. Oczywiście gdy zacząłem sezon Master League Liverpoolem, to pierwszym zakupem był właśnie Dudek.

Jak już jesteśmy przy Master League - jest tam jedna sprawa, która spędza wielu graczom sen z powiek, a mianowicie nie udaje się uruchomić drugiego pada, aby grać wspólnie z kumplem lub zmienić ustawienia na np. kooperację z konsolą lub tryb trenerski. Oczywiście nie jest to żaden błąd programistów - zostało to zrobione jak najbardziej celowo - ML ma być wyzwaniem, a nie łatwizną. Pomyślcie tylko: ustawiacie grę na dwóch graczy, a gracie sami i oczywiście wygrywacie z łatwością każdy mecz różnicą kilkudziesięciu bramek - dostajecie mnóstwo punktów i kupujecie, kogo tylko zechcecie. Tak więc programiści uniemożliwili taką akcję przy okazji blokując zabawę dwóm graczom w ML lub zabawę w trenera. Ale sprytni gracze znaleźli łatwy i szybki sposób na obejście tego zabezpieczenia. Podam go Wam, ale mam nadzieję, że wykorzystacie tę wiedzę zgodnie z duchem sportowej rywalizacji...

Po pierwsze: mecz musi odbywać się na wyjeździe. Inaczej ten sposób nie zadziała. Po drugie: wejdźcie do menu Cont. Setting ale jeszcze przed rozpoczęciem meczu. Teraz złapcie za drugiego pada i równocześnie naciśnijcie lewo na krzyżaku i Trójkąt (jeżeli trzeba to powtórzcie operację, ale musicie oba klawisze wciskać jednocześnie). Powinniście usłyszeć bip, a gra wyrzuci Was do poprzedniego menu. Wróćcie do menu. Cont. Setting i już możecie grać we dwóch. O ile mi wiadomo, nie ma jak na razie sposobu na granie w więcej niż dwie osoby - ale jak tylko czegoś się dowiemy, to dam Wam znać.

Od tego numeru zaczynam tworzyć poradnik w odcinkach do PES. Nie będę zajmował się podstawami, a tylko i wyłącznie zmianami w stosunku do poprzedniej części (jest tego sporo), poradami i taktykami (tu liczę na Waszą współpracę).

**Dziś część pierwsza - One - Two.**

One - Two czyli rozegranie z „klepki"

One - Two nareszcie jest takie, jak trzeba - czyli trudne i nie jest wykonywane automatycznie.

Początek 1-2 jest identyczny jak w ISS2 przy zagraniu po ziemi czyli L1+X. Ta kombinacja podaje piłkę do drugiego zawodnika i uruchamia podającego. Dalej wszystko zależy już od gracza. Ma on kilka możliwości do wyboru: może zagrać standardowe 1-2 po ziemi - musi wcisnąć Trójkąt zanim piłka dotrze do oddającego. Zagrać 1-2 górą - trzeba wcisnąć Kółko zanim piłka dotrze do oddającego (Uwaga! W polu karnym nie zawsze działa jak byśmy chcieli - czasami zawodnik oddaje piłkę do innego gracza. Przed polem karnym wszystko odbywa się normalnie). Można oddać piłkę innemu zawodnikowi - wystarczy nacisnąć X i kierunek, w którym chcemy odegrać piłkę. Można od razu strzelać na bramkę jeżeli uważamy, że takie rozwiązanie będzie lepsze. Można zrobić dosłownie wszystko, co wyda nam się dobre w danym momencie - przyjąć piłkę, przepuścić ją pod nogami, odegrać, pobiec dalej - co tylko chcemy. Na początku ciężko jest się przyzwyczaić do takiego bogactwa rozwiązań, ale zapewniam, że jest ono idealne - daje nam mnóstwo możliwości i nie jesteśmy zmuszeni do odgrywania jakiegoś schematu.

**Składy zespołów do PES**

Jako że PES ma licencję na nazwiska graczy tylko dla kilkunastu reprezentacji krajów europejskich i afrykańskich, zaczynam zamieszczać składy drużyn (kolejność według grup na Mistrzostwach Świata). Od razu lecą też nazwiska graczy drużyn klubowych. Dziś mamy grupę A czyli Francja, Urugwaj, Senegal i Dania. Francja ma oryginalne nazwiska, Dania także, Senegalu nie ma w PES więc zostaje nam Urugwaj. A z klubów pierwszy jest Manchester United. Poprawiłem też te nazwiska, które mają błędną pisownię jak np. RoyKeane, VanNistelrooy, VanDerGouw (mieszczą się odstępy, a zarówno van i der nie pisze się z dużej litery!). Tam gdzie mieści się imię zawodnika, a w zespole lub reprezentacji gra drugi o tym samym nazwisku- wpisałem pełne imię - Gary i Philip Neville czy Andy Cole i Roy Keane. Imiona podaję dla ciekawości, a narodowość po to, aby było Wam łatwiej odszukać danego zawodnika przy kupowaniu w ML (jeżeli zawodnik nie gra w reprezentacji, to można go znaleźć na ostatniej stronie - Freelance).

Urugwaj
GK Carini (Fabian)
DF Montero (Paolo)
DF Sorondo (Gustavo)
DF Rodriguez (Dario)
DF Mendez (Gustavo)
MF Garcia (Pablo Gabriel)
MF Guigou (Gianni)
MF O'Neill (Fabian)
FW Magallanes (Federico)
FW Recoba (Alvaro)
FW Silva (Dario)

DF Lembo (Daniel Alejandro)
DF Bizera (Joe Emmerson)
DF Ramos (Leonardo)
DF Tais (Washington)
MF Cedres (Nestor Gabriel)
MF Coelho (Walter Fabian)
MF Poyet (Gustavo)
MF Olivera (Andres Nicolas)
FW Alonso (Diego)
FW Zalayeta (Marcelo Danubio)
GK Berbia (Adrian)

Manchester United
Pozycja - co wpisać (imię) - narodowość
GK Barthez (Fabian) - Francja
DF Johnsen (Ronny) - Norwegia
DF Brown (Wes) - Anglia
DF Silvestre (Mickael) - Francja
DF Gary Neville - Anglia
FW Giggs (Ryan) - Walia
MF Veron (Juan Sebastian) - Argentyna
MF Roy Keane - Irlandia
MF Beckham (David) - Anglia
MF Scholes (Paul) - Anglia
FW van Nisterlrooy (Ruud) - Holandia
DF Blanc (Lauren) - Francja
DF Wallwork (Ronnie) - Anglia
DF Irwin (Dennis) - Irlandia
DF Philip Neville - Anglia
MF Butt (Nicky) - Anglia
MF Fortune (Quinton) - RPA
MF Djordjic (Bojan) - Szwecja
FW Yorke (Dwight) - Trinidad i Tobago
FW Andy Cole - Anglia
FW Solskjaer (Ole Gunnar) - Norwegia
GK van der Gouw (Raimond ) - Holandia

**Listy...**

***Hello. Wassup?***

Zacznę od tego: Byłem zatwardziałym blaszakowcem. Najlepszą piłą była Fifa. Wprawdzie wcześniej był boski Sensible, ale rzecz jasna to nie była symulacja. No więc jeśli chodzi o Fify, to były dla mnie najlepsze piły. Były najlepsze, bo nie miały konkurencji. Ale jakoś zawsze szybko robiły się nudne i przewidywalne. Co roku miałem nadzieję, że ta akurat część będzie wspaniała. I co roku myślałem, że była, bo wszystkie pisma twierdziły, że jest wspaniała, począwszy od Secreta (Gulash jak odszedłeś, to Secret zaczął umierać), aż po Reset. Jak słaba jest uświadomiłem sobie dopiero grając w Actua Soccer 1,2. Wtedy dopiero zobaczyłem, że Fifa to cieniaska symulacja. Actua miała szansę stać się drugim ISSem. Dopiero któregoś dnia kolega zaprosił mnie, bo chciał pokazać swojego PeSa jedynę. Miał wiele gier, ale gdy powiedział, że pokaże piłeczkę, która podobno bije na głowę Fifę, z ciekawością chciałem ją zobaczyć. Gdy zobaczyłem samą grę (nie grafikę), animację, taktyki, odwzorowanie ruchów to szczęki nie mogłem podnieść przez 3 godziny (12 minut, 7 sekund) . Prawdziwy fan piły (nie chwalę się) od razu dostrzegłby realizm. I dlatego wielu ludzi nie chce się przekonać do ISS, bo po prostu oni nie kochają piłki i się na niej nie znają. Dla mnie piła to całe życie, nie wyobrażam sobie nic innego. Jeśli myślicie, że kupiłem PS 1, to jesteście w błędzie. Znalazłem wspaniały emulatora Pleja, który się nazywa ePSXe i on doskonale obsługuje oba ISS. Gram w dwójkę zawsze, kiedy mam czas. Świetna gra! Zatwardziali fifowcy - ISS ma większy realizm i tyle.

A Fifa to taka gra na automaty. Zmniejszyło by się liczbę klawiszy i nie byłoby zmiany. W Iss tak się po prostu nie da! A tak w ogóle piłka nożna to najlepsza rzecz na świecie (obok grania). Teraz, gdy zobaczyłem Pro Evo Soccer, to postanowiłem jedno: kupuję PS2 tylko dla tej gry (fanfary przez 3 minuty). Mam jeszcze jedno pytanko: przyjęlibyście moje gole zapisane podczas gry na emulatorze? Karty pamięci to pliki, a mam naprawdę ciekawe brameczki! Zapoznajcie się z obsługą emulatora (ePSXe), a wszystko stanie się proste! Pozdrawiam całe Gimnazjum nr. 1 w Nysie. The End.

**Iron Lung**

***Nie pochwalam grania na emulatorze, ale widzę, że podjąłeś najlepszą decyzję swojego życia (fanfary przez 3 minuty). Kupisz PS2 w najlepszym możliwym momencie - gdy pojawił się PES. Ale pomyśl o innych świetnych grach - FIFA (żartowałem... gra dobra, ale gdy ma się odpowiednie - rozrywkowe - podejście), genialny MGS2, DEVIL MAY CRY i wiele, wiele innych. No i oczywiście kolejne części PES, ale to jeszcze dość daleka przyszłość. A co do bramek z emulatora - przykro mi... ale nie - zasady konkursu są ustalone. Musiałoby przyjść naprawdę duuuużo próśb od posiadaczy emulatorów, żebym je zmienił.***

***W kilku listach spotkałem się z obawami, że PES ukaże się na Xbox'a. A cóż w tym złego? Nawet jeżeli się ukaże (a nic jak na razie na ten temat nie wiadomo), to będzie to bardzo dobry ruch Konami - po co ma się tam FIFA bezkarnie panoszyć? Xbox jest mocną konsolą, ale abstrahując od tego - im więcej graczy w ISS (PES), tym lepiej dla producenta, im lepiej ma się producent, tym lepszą grę będzie tworzył (licencje i inne takie sprawy). No i pomyślcie o tych milionach graczy, którzy nie mieliby okazji zagrać w najlepszą piłeczkę pod słońcem... Chcecie ich tego pozbawić?***

***UWAGA! POWTÓRKI Z NADESŁANYCH DO NAS BRAMEK BĘDZIECIE MOGLI OBEJRZEĆ W PROGRAMIE „REPLAY" NA KANALE TV „HYPER" 23 grudnia 2001 o godzinie 20.15!***

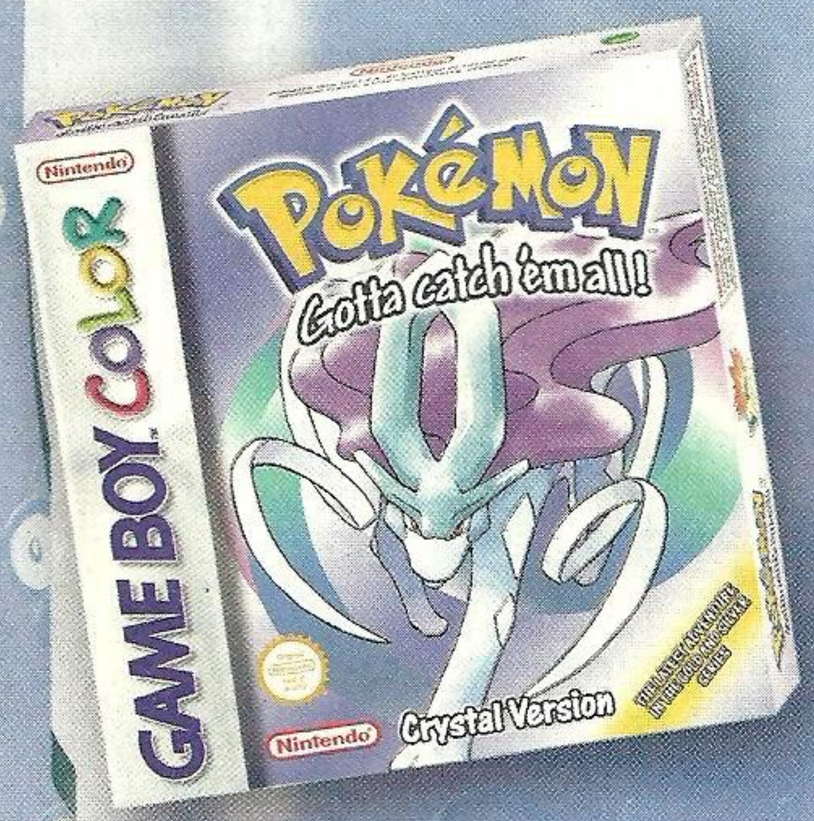
Dystrybutor:
Lukas Toys Sp.z o.o
Ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław

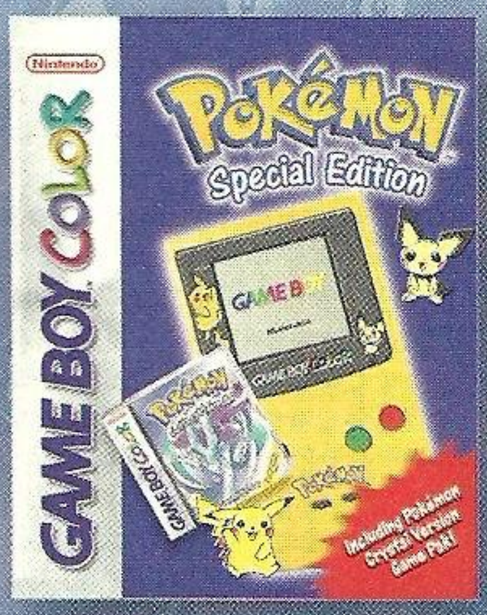
www.nintendo.com

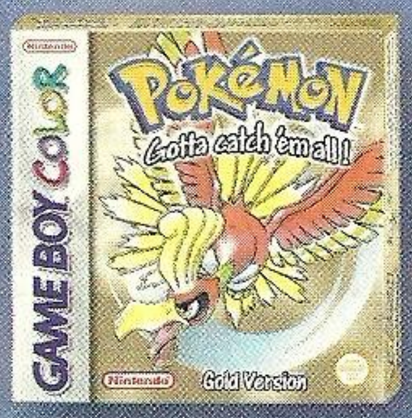
# Pokémon

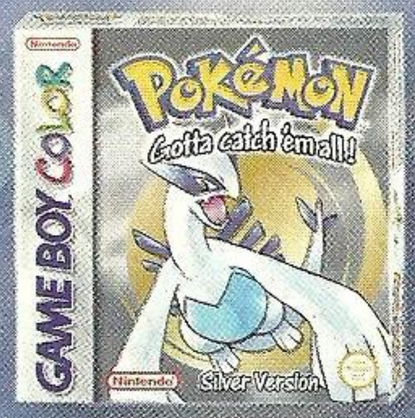
## Gotta catch 'em all!™

**Rozwikłaj tajemnicę**




Nintendo®

GAME BOY™ COLOR

© 1995–2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

# ARCADIA

## Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

### BANAN, BANAN, BANAN JEST KONTROLEREM?! BILETÓW? NIE, AUTOMATU...

Czy ktoś pamięta jeszcze taką starą grę na komputer ATARI 800XL o nazwie SPINDIZZY? Za pomocą bączka bądź kulki zwiedzało się świat zbudowany z płaszczyzn, rynien, ramp, wind oraz mostków i zbierało się porozrzucane diamenty. Cały problem polegał na tym, że bączek miał pewną zadaną bezwładność ruchów i sterowanie nim było piekielnie trudne, przynajmniej na początku.
Nowa gra SEGI o nazwie MONKEY BALL to według mnie nic innego niż odświeżony SPINDIZZY, nie zmienia to jednak faktu, że

zarówno ten ostatni jak i nowa gra SEGI pozwalają na długie godziny zapomnieć przed monitorem o tzw. bożym świecie.
Gra pokazała się na rynku arcadowym w lipcu jako automat wykorzystujący NAOMI ARCADE CABINET, ale jednocześnie w postaci tzw. kitu czyli wymiennego carta do systemu NAOMI. Stworzył ją zespół SEGI o nazwie Amusement Vision odpowiedzialny za wszystkie części VIRTUA STRIKERA.
Co ciekawe, już dwa miesiące po premierze w salonach, SEGA postanowiła zasilić tą grą nową konsolę firmy NINTENDO - GameCube. Nie ucieszyło to zapewne właścicieli japońskich salonów, ale cóż realia na świecie są następujące- rządzą konsole, a salony arcade coraz bardziej tracą na znaczeniu. Na pocieszenie mogę tylko dodać, że automat pojawił się już w Europie, tutaj natomiast GameCube nie ukaże się tak prędko.
Monkey Ball to jak sugeruje sama nazwa - małpa zamknięta w przezroczystej kuli.
Naszym zadaniem jest toczenie tej kuli po niezliczonych piętrach świata gry i zbieranie porozrzucanych po drodze bananów.
Zadanie wydaje się proste jak banan, niestety na skutek bezwładności kuli i zawieszenia poziomów w przestrzeni, co rusz staczamy się w przepaść. Poziomów do przejścia jest równo 190, a do tego twórcy przewidzieli wiele ukrytych i ujawnianych dopiero w trakcie rozgrywki. Cztery stopnie trudności pozwalają na takie ustawienie gry, by zadowolić najbardziej wymagających bywalców salonu, a SEGA przewiduje, że gra będzie się cieszyć także zainteresowaniem dziewcząt. Jest to możliwe, szczególnie gdy widzi się rzesze dziewcząt okupujących w zachodnich salonach automaty z kilkunastoletnim już bądź co bądź WONDER BOY'em.
Sterujemy kulką za pomocą joysticka w kształcie banana i jednego przycisku potrzebnego do wystartowania gry i aktywacji mapy poziomu w prawym dolnym rogu ekranu. Jak już jesteśmy przy ekranie, to w górnej jego części odmierzany jest czas, z lewej strony zliczane są nasze punkty wprost proporcjonalne do ilości zebranych bananów, a odwrotnie proporcjonalne do czasu zmitrężonego na przebycie piętra. Każde piętro to określona ilość bananów do zebrania, a zaręczam - nie jest to łatwe, ponieważ w miarę rozwoju gry poruszają się także platformy i zsynchronizowanie prędkości naszej małpywkulce z prędkością platformy wymaga ekwilibrystycznych wprost zdolności.
Tego rodzaju gry dawno już nie gościliśmy w arcadowych salonach, a o tym, jak była potrzebna świadczą pierwsze sygnały dochodzące z Japonii. Monkey Ball to obecnie jedna z lepiej zarabiających produkcji w tamtejszych salonach, a przychody z gry arcadowej to chyba najbardziej obiektywny miernik jej popularności. Platformówek w salonach było ostatnio jak na lekarstwo, a tutaj mamy jeszcze dodatkowo do czynienia z platformówką w pełni trójwymiarową, z wyśmienitą grafiką i do tego jeszcze dowcipnie zaprojektowaną. Muzyka towarzysząca grze umiejętnie komentuje akcję na poszczególnych poziomach i nie denerwuje.
Wszystko to razem sprawia, że górnolotne zapowiedzi SEGI o PAC MANIE 2001 roku nie wydają się być przesadzone, bo tego rodzaju prostej gry logiczno-zręcznościowej praktycznie dla każdego, rynek arcade od dawna oczekiwał.

Val B.00

# GAWĘDY PO FAI

***W Polsce, jak i zresztą w wielu innych krajach, istnieje grupka miłośników „gadanych" gier RPG. Chodzi tu o gry, w których nie ma konsoli ani peceta, za to siedzi kilku facetów i wsłuchuja się w narrację prowadzoną przez tak zwanego Mistrza Gry.***

Taki Mistrz na przykład mówi: „Wchodzicie do zamku i widzicie, jak w waszym kierunku zaczyna zbliżać się piękna naga nieznajoma, co robicie?", a w tym momencie grupa negocjuje (pomiędzy np. „Ja pierwszy! Ja pierwszy!" a „Zabić ją, bo to na pewno jakaś wiedźma, w zamku zimno, a ona na golasa lata") i mówi Mistrzowi, jaka jest jej decyzja. Tak to w gigantycznym skrócie wygląda, fani wybaczą uproszczenia.

Czy autorzy gier konsolowych dobrze robią inwestując w technolgię Online? Czas pokaże...

Zapewniam Was, że taka rozgrywka jest niewiarygodnie wciągająca. Sam za czasów studenckich rozkoszowałem się sesjami „Call of Cthulhu", i radocha była lepsza, niż oglądanie Leppera et consortes w telewizji. Problem w tym, że zabawa ta jest wyjątkowo czasochłonna i dość trudna organizacyjnie. „Czasochłonna" dlatego, że poważne przygody rozgrywać można... Kilka lat (przeważnie do czasu śmierci postaci na skutek nieopatrznego wylania kufla piwa na nietrzeźwego trolla), a już absolutnie co najmniej powinno się na nie poświęcać jeden dzień w tygodniu. „Trudna organizacyjnie" zaś dlatego, iż nie jest w dzisiejszych czasach łatwo zebrać pięciu kumpli w jednym miejscu i w tym samym czasie. Jeszcze za czasów szkolnych jest to w miarę bezproblemowe, ale z wiekiem liczba obowiązków (czyt.: inne imprezy) rośnie.

Ustaliliśmy już, że istnieje na świecie coś, co jest bardzo wciągające, atrakcyjne, zapewnia wiele niezapomnianych przeżyć itd., i że fanów tego czegoś jest stosunkowo mało. Do czego dążę? Pozwólcie na jeszcze jedną impresję. Otóż - o czym parę razy wspominałem, jestem zawziętym graczem QuakeWorlda (taka internetowa nakładka na zwykłego Quake'a). Można grać w FFA (Free For All, czyli ogólna naparzanka a la każdy na każdego), 1x1 (solówka) albo teamowo (czyli grupa moich kolegów na grupę innych kolegów). Teamowo gra się najczęściej czterech na czterech, klan na klan (klan to taka właśnie zorganizowana paczka znajomków, przeważnie o zawziętej i mającej odstraszać przeciwnika nazwie, jak Evil czy Immortals). Jak sprawny umysł matematyczny obliczy w mig, do rozgrywki 4x4 potrzeba 8 desperados. I zapewniam Was, że jest to bardziej kłopotliwe niż ułożenie kostki Rubika jedną ręką. Przeważnie jak już 8 czeka na serwerze, to nagle jednemu zwiesi się pecet, drugi pójdzie zajarać i nie ma go przez 15 minut, trzeciemu się właśnie czas kończy w gralni, a jeszcze kolejny obraża się na tamtych trzech i wychodzi.

Jak widać, gry wymagające koordynacji i obecności kilku osób to bardzo poważne wyzwanie. Pytanie moje wobec tego brzmi: jakim cudem i po co developerzy gier komputerowo-konsolowych inwestują kasę w gry online na kilkadziesiąt osób?!

W tej chwili o każdą wolną (czyli nie spędzoną w pracy czy w szkole) godzinę życia, którą człowiek może przeznaczyć na rozrywkę, biją się pisma, książki, filmy, płyty itd. - oraz oczywiście gry. Zaletą tego wszystkiego jest to, że osobnik, który poświęci swój bezcenny czas na jedną z wymienionych rozrywek, zrobi to w pełni świadomie, na własne ryzyko oraz - co najważniejsze - wtedy, kiedy będzie mu z tym najlepiej. Ot, mam film na DVD? Dzisiaj nie mam czasu? To obejrzę jutro. Muszę przejść kolejny rozdział w Final Fantasy? Teraz mam egzaminy, ale za 2 tygodnie nie ma problemu. I tak dalej, i tak dalej. Tymczasem w grach online (sieciowych, internetowych i jak je tam diabeł zwał) nasza rozrywka zależy od drugiego człowieka.

Wyobraźmy sobie zwykłą sesyjkę w Virtua Fightera 4. Tydzień ćwiczymy z Neo+ w ręku, nie pozwalamy rodzicom oglądać TV, a kciuki mają bąble jak Pamela hootersy. Gotowi jesteśmy zmiażdzyć tego Józka z naprzeciwka, który dotychczas rzucał nami o ściany w sposób uwłaczający naszej godności osobistej, a tymczasem... A tymczasem Józek nie przychodzi. Wszystko na marne. Jesteśmy wściekli, wieczór zmarnowany. To wyobraźcie sobie grę, do udziału w której potrzeba 100 osób z różnych stron świata... Zahaczamy o paranoję, nieprawdaż?

Nie zrozumcie mnie źle. Głęboko wierzę w gry „domowe", czyli multiplayer na kanapie, z paroma kumplami, pizzą i hektolitrami coli. Głęboko wierzę w proste gry internetowe, kiedy można sobie wskoczyć i wyskoczyć, gdy tylko przyjdzie wena. Głęboko natomiast nie wierzę w prawdziwy sukces gier poważnie uzależniających gracza od innych ludzi. Nie będę wymieniał konkretnych tytułów, ale Gulash i ekipa wiele razy pisali o planach dużych firm co do tego typu produkcji. Na pecetach już sie nauczyli, że „single player" rządzi, czego najlepszym dowodem był spektakularny sukces Maxa Payne'a, gry w ogóle bez komponentu sieciowego, czystego jednoosobowca. Teraz najwyraźniej trzeba czekać, aż przez tę fazę przejda firmy konsolowe... Gry online zawsze będą miały swoich zwolenników, podobnie jak do dziś istnieją zbieracze znaczków pocztowych, mimo że wysyłanie listów w czasach e-maili zakrawa na prowokację. Jednak nigdy (no, w przewidywalnej przyszłości) nie będzie to poważny sukces komercyjny, a to oznacza - po prostu - niską jakość.

Bo już oczywiście abstrahuję od faktu, że nawet grając po sieci, z kimś, odczuwam tysiąc razy większa satysfakcję patrząc na smutne oczy przeciwnika po jego porażce, niż czytając anonimowo wysłany tekst: „Good game, man".

**Adrian Chmielarz**

**Autor jest szefem oddziału developerskiego firm Lemon Interactive. A te poglądy są jego własnymi.**

# NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

## KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

**Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:**

- Blue Stinger
- Marvel VS Capcom
- Resident Evil 2
- Illbeed
- Capcom vs SNK
- 18 Wheeler APT
- Sega GT
- Phantasy Star
- Dead Or Alive 2
- Tony Hawk 1
- Crazy Taxi
- Shadow Man
- Evil Dead
- Soul Reaver
- Dino Crisis
- Urban Chaos
- Resident Evil 3
- Rayman 2
- UFC
- Metropolis M-SR
- Quake III Arena
- Soul Calibur
- Power Stone 2
- Tony Hawk 2
- Tomb Raider 4
- Dave Mirra BMX
- Ready 2 Rumble 2
- SF Alpha 3
- Virtua Fighter 3
- Alone In The Dark
- Power Stone
- Residenrt Evil CV
- Shenmue
- Virtua Tennis
- Rec. Of Lodoss War
- Chu Chu Rocket
- Marvel vs Capcom 2
- Street Fighter III
- Nightmare Creatures 2
- Tomb Raider 5
- Grandia 2
- Sonic Adventure
- House of the Dead 2

**cena**
**15 + 4.90 = 19.90**
koszty przesyłki

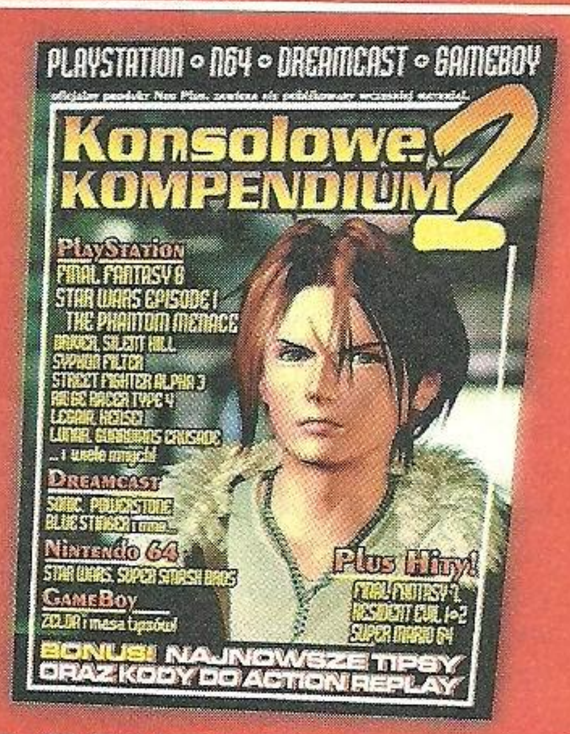
**DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!**

## KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

### Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

**cena**
**18 + 4.90 = 22.90**
koszty przesyłki

**Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla sieble - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!**
**Ponad 300 stron!!!**



## KONSOLOWE KOMPENDIUM

**Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.**
**Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.**

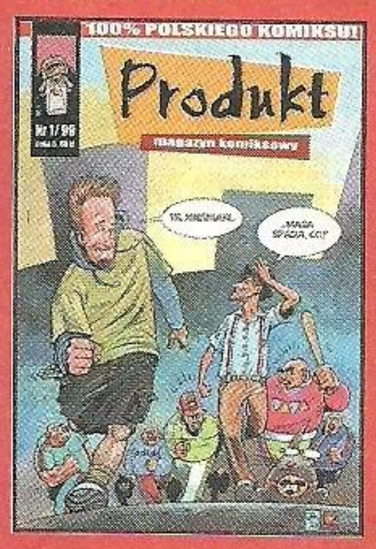
**cena**
**10 + 4.90 = 14.90**
koszty przesyłki

**TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!**

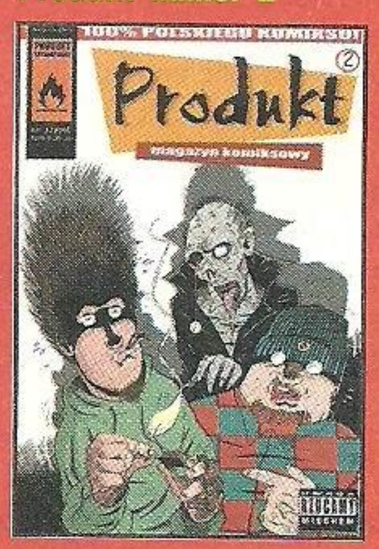
## MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT"

*Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!*

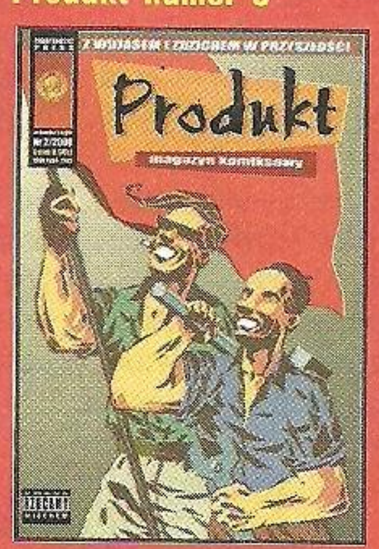
**Produkt numer 1**



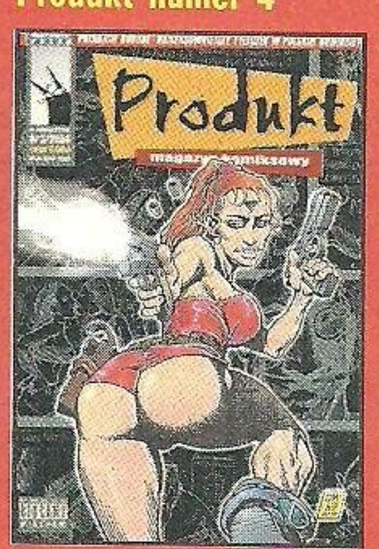

**Produkt numer 2**



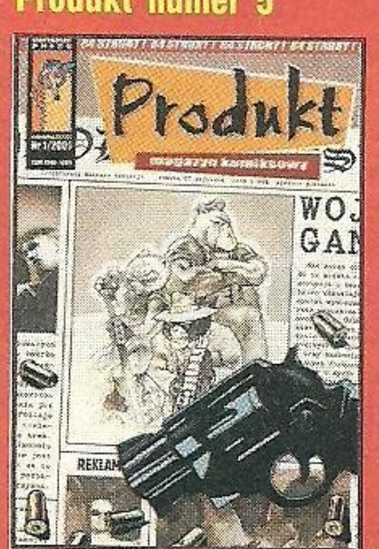

**Produkt numer 3**



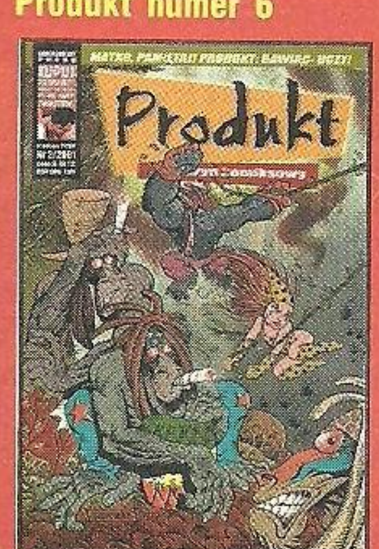

**Produkt numer 4**




**Produkt numer 5**




**Produkt numer 6**




# NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

# LTIMiE tel (022) 624-78-16

# PRENUMERATA

**Bądź nowoczesnym leniem -**
**- zaprenumeruj NEO PLUS!**

## JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

**Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.**

## CENY PRENUMERATY

**6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)**
**12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)**

**OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"**
**telefon (022) 643-62-65**
**CZYNNE W GODZINACH 9-15**

# ARCHIWALIA

***Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!***

## NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

**NEO PLUS nr 6 styczeń 99**
**RECENZJE:** Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
**EXTRA:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykul o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
**OPISY:** Crash Bandicoot 3

**NEO PLUS nr 7 luty 99**
**RECENZJE:** R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
**EXTRA:** Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
**OPISY:** Turok 2, Music

**NEO PLUS nr 8 marzec 99**
**RECENZJE:** Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
**EXTRA:** ATEI 99 - raport z wystawy automatów
**OPISY:** Civilization 2, Rogue Sauadron

**NEO PLUS nr 9 kwiecień 99**
**RECENZJE:** Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
**EXTRA:** Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
**OPISY:** Syphon Filter 2, Silent Hill

**NEO PLUS nr 10 maj 99**
**RECENZJE:** Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
**OPISY:** Populous3, Tips&Tricks

**NEO PLUS nr 11 czerwiec 99**
**RECENZJE:** Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
**EXTRA:** E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

**NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99**
**RECENZJE:** Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
**EXTRA:** Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
**OPISY:** Star Wars Episode 1 Racer

**NEO PLUS nr 13 wrzesień 99**
**RECENZJE:** Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
**EXTRA:** Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
**OPISY:** Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.


# ULTIMiE tel (022) 624-78-16



PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)
SWW 2711

ARCHIWALIA
Każdy numer Neo plus w cenie 6.42 (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:
SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki)
NOWOŚĆ!

# ARCHIWALIA

**NEO PLUS nr 14 październik 99**
**OPISY i RECENZJE:** Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
**RECENZJE:** Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
**EXTRA:** ECTS 1999

**NEO PLUS nr 15 listopad 99**
**OPISY i RECENZJE:** Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
**RECENZJE:** 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99

**NEO PLUS nr 16 grudzień 99**
**OPISY i RECENZJE:** Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
**RECENZJE:** Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
**EXTRA:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

**NEO PLUS nr 17 styczeń 00**
**OPISY i RECENZJE:** Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
**RECENZJE:** Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
**EXTRA:** PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

**NEO PLUS nr 18 luty 00**
**OPISY i RECENZJE:** Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
**RECENZJE:** Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
**EXTRA:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

**NEO PLUS nr 19 marzec 00**
**OPISY i RECENZJE:** Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
**RECENZJE:** Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
**EXTRA:** RESIDENT EVIL - geneza,

**NEO PLUS nr 20 kwiecień 00**
**OPISY i RECENZJE:** Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
**RECENZJE:** Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
**EXTRA:** PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

**NEO PLUS nr 21 maj 00**
**OPISY i RECENZJE:** Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
**RECENZJE:** Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
**EXTRA:** Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

**NEO PLUS nr 22 czerwiec 00**
**OPISY i RECENZJE:** Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
**RECENZJE:** Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
**EXTRA:** E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

**NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00**
**OPISY i RECENZJE:** Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
**RECENZJE:** Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

**NEO PLUS nr 24 wrzesień 00**
**OPISY i RECENZJE:** Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
**RECENZJE:** Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
**EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

**NEO PLUS nr 25 październik 00**
**OPISY i RECENZJE:** Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
**RECENZJE:** Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
**EXTRA:** Relacja z wystawy ECTS

**NEO PLUS nr 26 listopad 00**
**OPISY i RECENZJE:** Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
**RECENZJE:** Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
**EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

**NEO PLUS nr 27 grudzień 00**
**OPISY i RECENZJE:** Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
**RECENZJE:** MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

**NEO PLUS nr 28 styczeń 01**
**OPISY i RECENZJE:** Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
**RECENZJE:** Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

**NEO PLUS nr 29 luty 01**
**OPISY i RECENZJE:** Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
**RECENZJE:** Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
**EXTRA:** ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

**NEO PLUS nr 30 marzec 01**
**OPISY i RECENZJE:** C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
**RECENZJE:** Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
**EXTRA:** Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

**NEO PLUS nr 31 kwiecień 01**
**OPISY i RECENZJE:** Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
**RECENZJE:** Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
**EXTRA:** megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

**NEO PLUS nr 32 maj 01**
**OPISY i RECENZJE:** Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
**RECENZJE:** MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
**EXTRA:** GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

**NEO PLUS nr 33 luty 01**
**OPISY i RECENZJE:** ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
**RECENZJE:** Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confiodential Mission i inne
**EXTRA:** megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

**NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01**
**OPISY i RECENZJE:** Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
**RECENZJE:** GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
**EXTRA:** TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

**NEO PLUS nr 35 wrzesień 01**
**OPISY i RECENZJE:** Onimusha, NBA Street, Extermination, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
**RECENZJE:** Heavy Metal Geomatrix, Outtrigger, Soldier of Fortune...
**EXTRA:** TEKKEN 4 vs VIRTUA 4 vs DEAD OR ALIVE 3, FINAL FANTASY X

---

**Odcinek dla poczty** RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

| | | | | - | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

**na dobro:** FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
**na rachunek w:** PBK IX o/Warszawa
**numer rachunku:** 11101646-4116400019 13

**Odcinek dla banku** RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

| | | | | - | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

**na dobro:** FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
**na rachunek w:** PBK IX o/Warszawa
**numer rachunku:** 11101646-4116400019 13

**Odcinek dla posiadacza rachunku** RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

| | | | | - | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

.....

telefon: .....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

**na dobro:** FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
**na rachunek w:** PBK IX o/Warszawa
**numer rachunku:** 11101646-4116400019 13

**Odcinek dla wpłacającego** RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

| | | | | - | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

**na dobro:** FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
**na rachunek w:** PBK IX o/Warszawa
**numer rachunku:** 11101646-4116400019 13

# MEGA F.A.Q XMAS EDITION

***Witamy. Będzie ostro, będzie rzewnie, będzie krytycznie i pochwalnie. Obalamy mity i stereotypy, nazywamy rzeczy po imienu... Słowem - MEGA FAQ na święta. I niech Moc będzie z Wami w nowym roku 2002!***

***gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl***

## OSTRY POCZĄTEK

Cześć,
Piszę, bo po przeczytaniu listów w ostatnich kilku Neo+ doszedłem do wniosku, że większość, podkreślam większość (są wyjątki) tak zwanych Hardcore'owych graczy to niekochane, odtrącone dzieciaki z ego wykopanym w kosmos i przerostem ambicji. Ludzie! Wy nie potrzebujecie konsoli next - gen, tylko jakiegoś wzorca do naśladowania, matczynej miłości, i pomocy specjalisty...
Jak się czyta listy tych „hardcore'owych graczy" to na rzyganie zbiera się po pierwszym zdaniu. Wasza chora ideologia niczym nie różni się od zwykłych rasistów. Większość w Polsce kocha Psx'a i dobrze - kochajcie go sobie, tylko dajcie *& ^ %# żyć innym! Zresztą jak tak kochacie Psx, to czemu około 80% posiadaczy okrada firmę Sony i developerów poprzez przerabianie konsoli i kupowanie pirackiego soft'u? Ja gram na konsoli od 3 roku życia i wcale nie uważam, że jestem hardcore'owcem, wolę już określenie weteran. Jestem wierny jednej firmie, ale wcale nie pluje i nie drę mordy, że inne konsole to gówno nie warte sraj-taśmy, wręcz przeciwnie zawsze jak mam okazję pograć na innym sprzęcie to chętnie to robię. Nadajecie na Xbox'a 24/7, inni zabili by wszystkich posiadaczy PS2, aż wreszcie gardzicie posiadaczami Nintendo. Bardzo śmieszą mnie jednak dwie sprawy...
Najchętniej zmietlibyście Nintendo z powierzchni ziemi... Ale nie wiem czy wiecie, że na Nes'ie swoją popularność zyskały takie firmy jak Capcom, Namco, Konami, czy nawet, a przede wszystkim Square...
Druga sprawa dotyczy Segi - zaraz po wyjściu Dreamcast'a prawie wszyscy mało nie posrali się, tak ich nerwy nosiły, ale zaraz po tym jak Sega ogłosiła, że robić będzie tylko software, to każdy mówił: jaka Sega to jest zajebista, jakie ekstrasuperduper gry robią i bardzo by chcieli, żeby Sega robiła gry na ich konsole. Ludzie, zastanówcie się, czego wy, kurde, chcecie od życia? Jak nie lubisz Nintendo, to kup sobie PS2 albo Xboxa i zamknij paszczę, zasuwaj po gry (byle by były oryginalne) i siedź na swojej ukochanej konsoli, aż ci polygony bokiem wyjdą. Przecież nikt wam żadnej konsoli na siłę nie wciska!
Nikogo nie chcę urazić... albo nie! Właśnie, że chcę, mam nadzieję, że ci gracze z zakutymi łbami i ołowiany tyłkami się na mnie wnerwią jak Bush na Bin Ladena, bo i tak prawdziwi gracze przyznają mi rację. Mam tylko jedną prośbę Gul... Wydrukuj ten list, żeby te matoły popatrzyły w lustro (albo nie, bo się przestraszą), dorośli wreszcie i coś mądrego do Neo+ napisali. Pozdrowienia dla ciebie Ash, dla całej ekipy Neo+... Niech Moc będzie z wami...

**Paweł**

**Ostro po trzykroć! No, ale każdy ma prawo się wypowiedzieć. No comments. Albo nie... Mnie rozkładają listy w stylu „cześć czy na xboxa są piraty (albo kiedy będą) i po ile i gdzie je kupić i za ile mi załatwicie xboxa, tylko tanio, no to nara ziomalu eloeloeloooooo!". Uff, ja też zrzuciłem balast. Poniżej - cudowny lek?**

## LEKARSTWO KENNERA

Cze!
Jesteś Graczem, dlaczego? Odpowiedz prosta: bo grasz! Nieważne na czym, liczy się to, że grasz. To, że trzymasz pada w ręku, niezależnie od tego, pod co jest on podpięty. Kiedyś był to pad od NES, Master System, później Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, PSX, N64, Dreamcast, PS2... Czy w chwili grania zastanawiałeś się, na czym grasz? Czy grałeś w grę czy „w konsolę"? Czy liczyły się wtedy dla Ciebie megaherce, sprite'y, poligony... Czy może to „coś" (a tu już sam sobie przypomnij, co to było), co sprawiało, że żyłeś dla danej gry? Dużo pytań? Tak, ale same retoryczne...
Krytykujesz Xbox'a, bo to produkt Microsoftu, więc musi „być do bani", a nie widziałeś go nawet na oczy, nie sprawdziłeś osobiście ani jednej gry. Sega nie żyje, przegrała walkę? Gardzisz Gamecube'm bo wygląda jak toster, a gry są dla dzieci? Zapewne gdy poszarpiesz w Resident'a albo Rogue Squadron 2, to przestaniesz tak uważać. Ciekawi mnie co powiesz, gdy zagrasz w np. Virtua Fighter 4, NBA 2K2, czy SEGA GT 2002..... Tytuł nieważny. Skrzywisz się tylko dlatego bo „made by Sega"? Oglądasz screenshot'a i mówisz: „Ale zaje....grafa". Myślisz o grze, nie o konsoli. I mogę się założyć, że mówiłeś tak samo 5 lat temu, wczoraj, dziś i powiesz też tak jutro, ale zawsze będziesz się odnosił do gier, a nie do sprzętu.
Po co ta wojna, ta nienawiść do innych platform, która się w Tobie pojawiła? Przecież dobrze wiesz, że każda z konsol ma swoje wady i zalety. I tak samo zdajesz sobie sprawę z faktu, że nie istnieje konsola z samymi nieudanymi tytułami! Za to na wszystkie znajdą się dzieła sztuki, gry, do których z chęcią powrócisz, gry, przy których zarwiesz nie jedną noc, przy których zaśmiejesz się aż to utraty tchu lub uronisz kilka łez. Zapomnij o tych bzdurach!!! Ta walka nie ma najmniejszego sensu. Nie wywyższaj się tylko dlatego, że masz nowszy sprzęt. Postaraj się też nie zazdrościć innym... Lepiej ciesz się z tego co masz aktualnie i nie zapominaj o marzeniach, bo one mają tendencję do spełniania się. I pamiętaj! Jesteś jednym z Nas! Tworzymy wielką „rodzinę", a łączy nas wspólna pasja - gry! Postaraj się godnie reprezentować naszą rodzinkę...
Dlatego, Graczu, wyluzuj! A jak nie potrafisz z siebie spuścić trochę powietrza, to mam dobrą radę dla Ciebie: zagraj.

**Kenner**

**Piękne. Lepiej bym tego nie ujął. Kenner wycisnął z mojego oka łzę wzruszenia. Ale z prawego, bo z lewego wycisnął ją miesiąc temu Grabarz recenzją Metal Gear Solid 2. Tak więc, chłopaki i dziewczyny, niech to będzie chwilowe podsumowanie działań wojennych. Choć i tak nie wierzę, że się na tym skończy. Czytajcie dalej - Xbox wraca jak bumerang. A na pierwszy plan wysunął się kontrowersyjny pan Paster.**

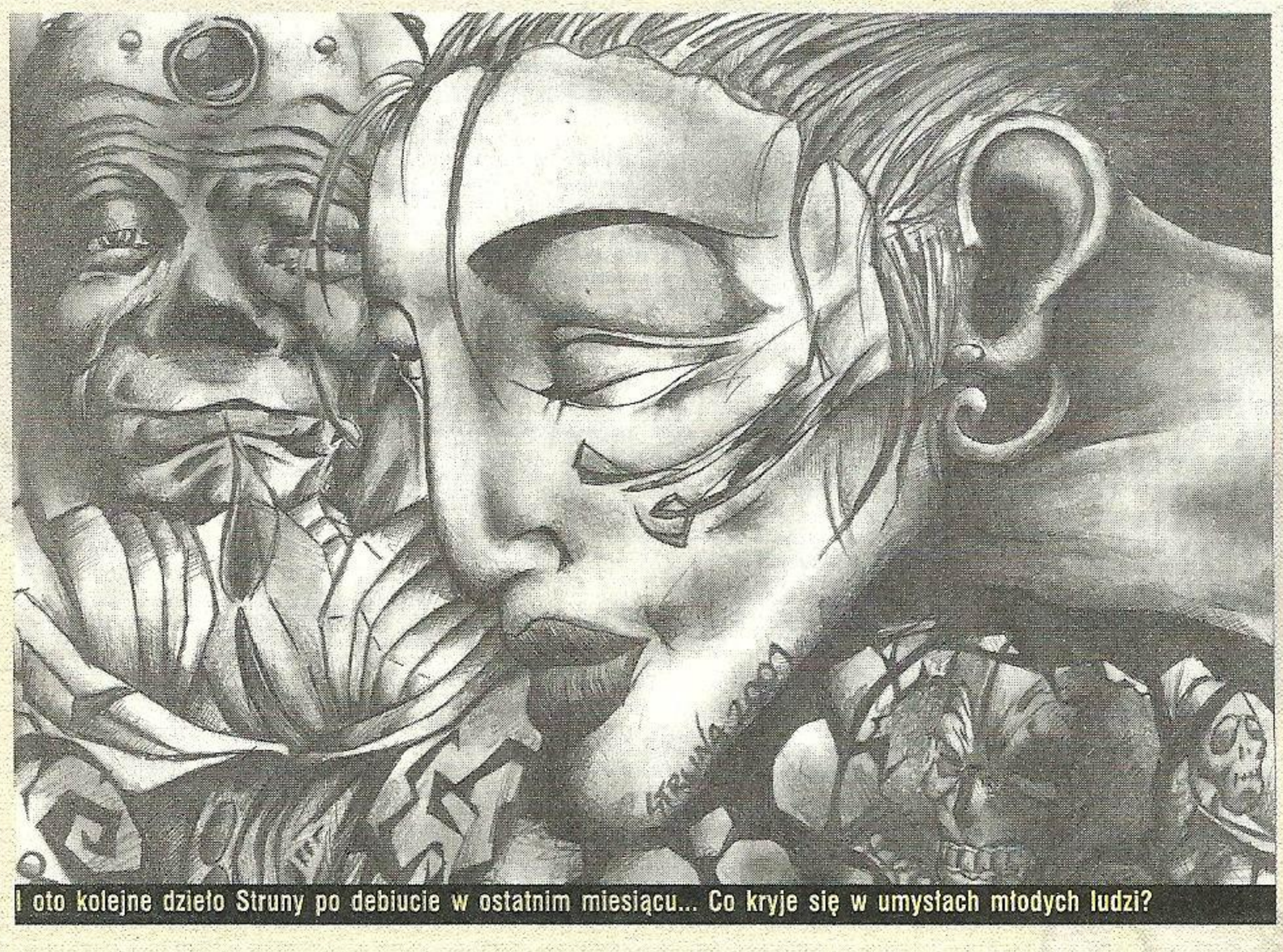
## WYWODY MARCUSA

Witam!
Piszę do was pierwszy raz. Więc na starcie chciałbym wszystkich pozdrowić. Moje wywody będą dotyczyły kilku kwestii:
1) Xbox - to co tu niektórzy wypisują jest wręcz śmieszne - drugi pecet? A na jakiej podstawie wyciągacie takie wnioski? Każdy pecetowiec ma prawo nienawidzić MS za Windows, to fakt, bo najlepsze co ten system potrafi to się „wieszać", ale mam słodką nadzieję, że z „XP" będzie lepiej. Ale nie o PC miało tu być. Nie można oceniać firmy po jednym błędzie. Ja na Xbox czekam z zapartym tchem choć wiem, że tej konsoli nigdy nie będę mieć - wątpię, żeby udało mi się kupić drugą next genową konsole, a mam już PS2. Uważam, że prawdziwie Xboxa będzie można ocenić dopiero jakieś pół roku po premierze wiec lepiej czekać, a nie pisać byle co!
2) Dyskryminacja dziewczyn
U mnie w klasie większość osób posiada jakiś sprzęt do grania (chodzę do LO). Gry są dość częstym tematem naszych dyskusji i jeszcze nigdy nie spotkałem się z jakimkolwiek objawem dyskryminacji płci przeciwnej. Rozmawiamy o nowościach, nawzajem pożyczamy sobie gry, spotykamy się na necie, czasami w coś wspólnie pykamy, no i nie uważam, że przegrana z dziewczyną to jakiś wielki wstyd! Nie wiem jak jest gdzieś indziej, ale ja w swojej okolicy tego problemu nie zaobserwowałem.
3) W zapowiedzi PSO ver.2 przeczytałem o necie w gniazdku od prądu. To ma być żart? Bo nie wiem co mam o tym myśleć?
OK! Kończę. Jeszcze raz dla wszystkich: pozdrówka wesołych świąt i szczęśliwego nowego roku!

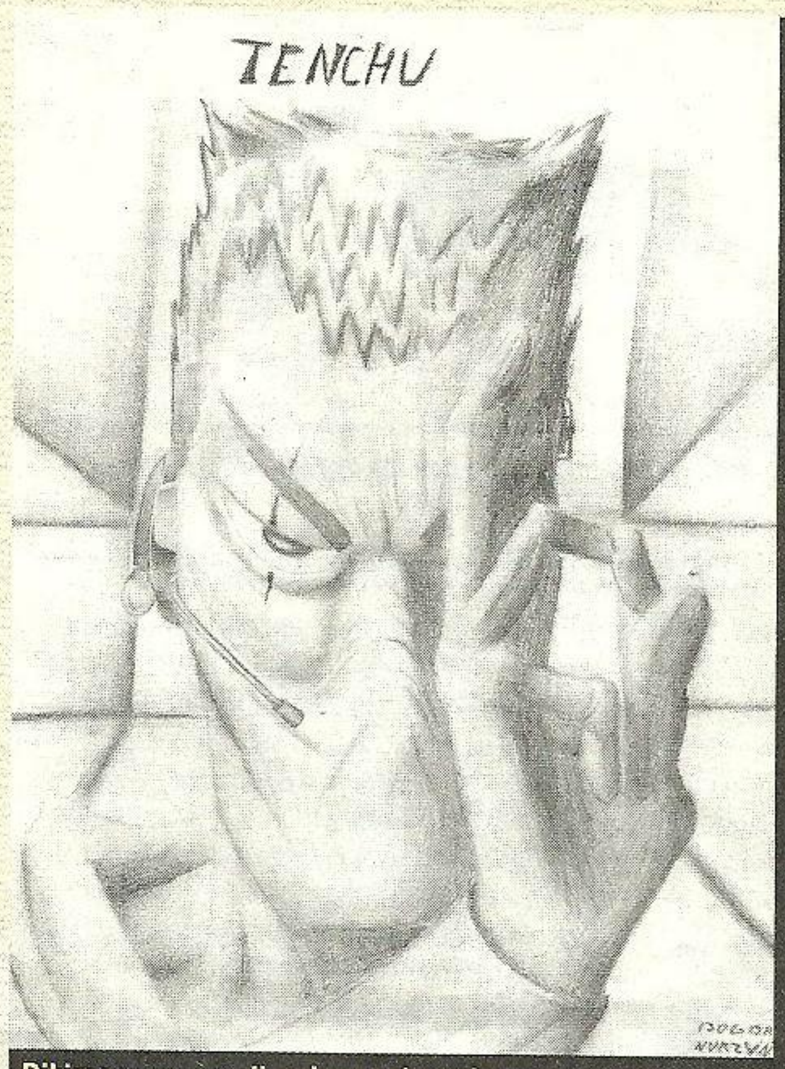
**Marcus**

P.S. Tylko napiszcie coś o tym necie bo to mi spać nie daje. Proszę.

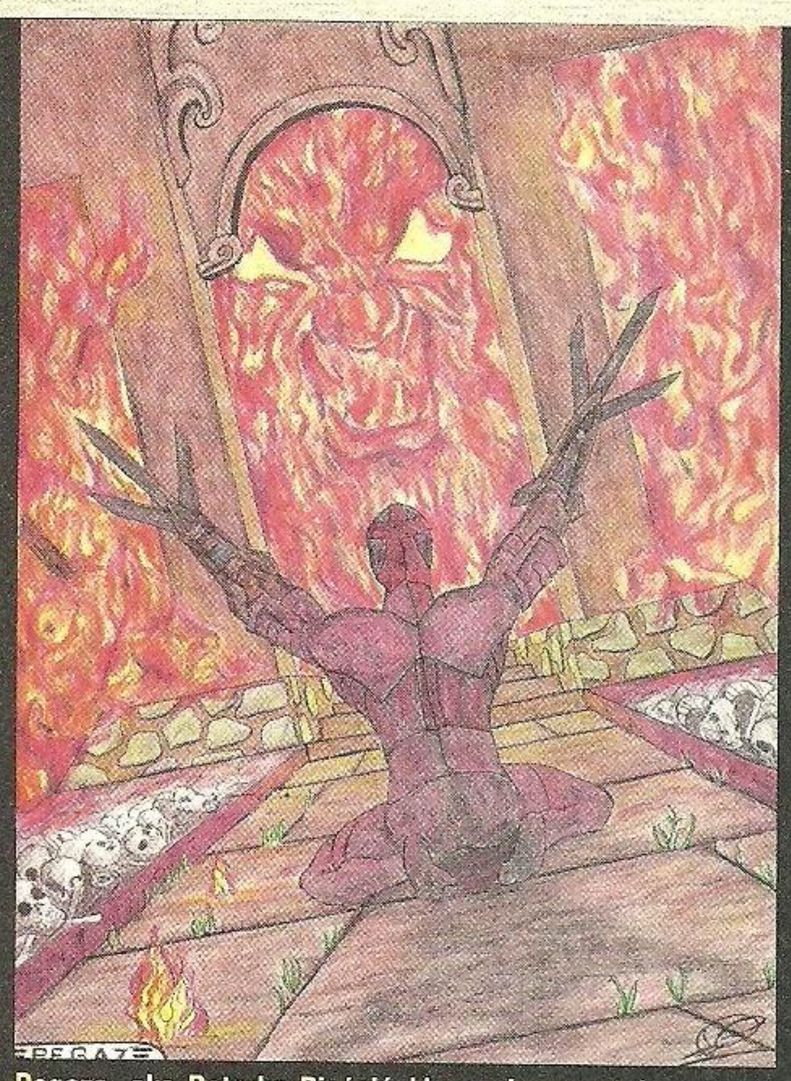
**Również naszym zdaniem X'a nie powinno się na razie oceniać. Choć niektóre tytuły startowe wyrywają z butów... Przypomnijcie sobie, jak wyglądała sytuacja z PS2 przez ponad sześć pierwszych miesięcy obecności na rynku. Nie było jakoś super. Dopiero teraz, a minął już ponad rok (!) od premiery, zaczęło być naprawdę ekstra. Jeżeli z Xbox'em będzie podobnie, to dopiero na przyszłą gwiazdkę zobaczymy, na co tak naprawdę stać tą platformę. Co do dziewczyn - masz świetne podejście i świetny klimat w szkole. Polecamy daleko**



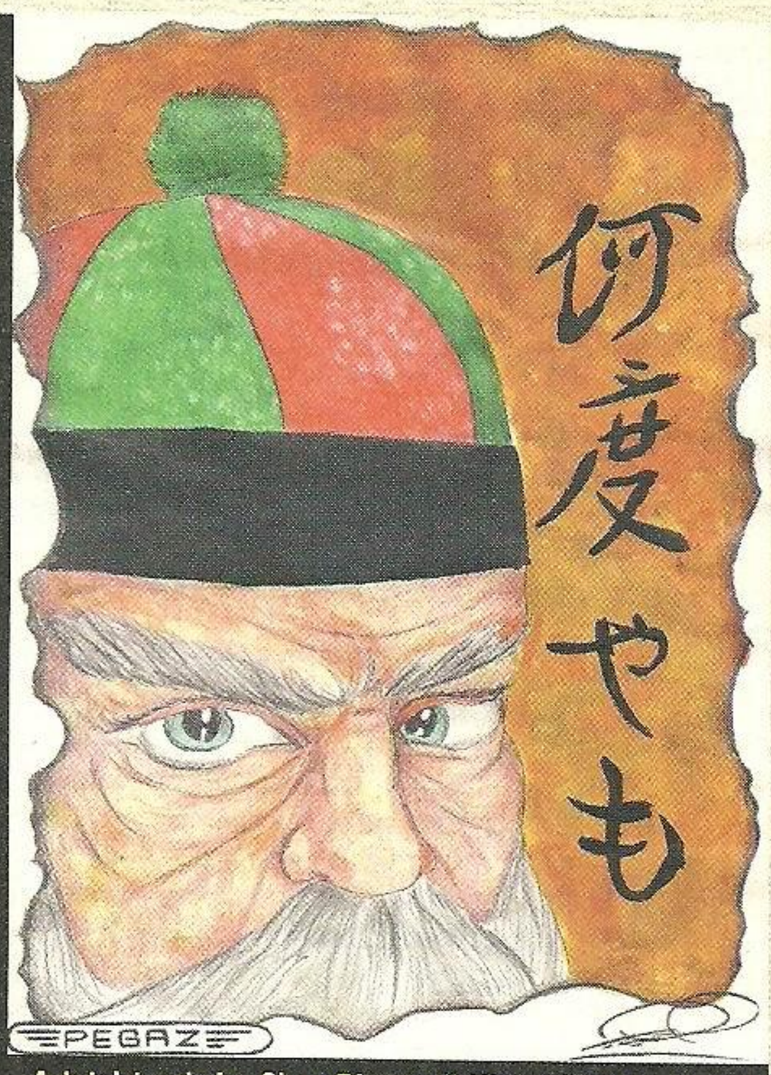
I oto kolejne dzieło Struny po debiucie w ostatnim miesiącu... Co kryje się w umysłach młodych ludzi?




Rikimaru w wersji cyberpunkowej narysowany przez Bogdana Nurzyńskiego. Fajna sprawa.



Pegaza, aka Patryka Pieścińskiego nie przestaje fascynować Soul Calibur...




...A tutaj to chyba Shun-Di z serii Virtua Fighter. Brawa za udany come-back.

**idące naśladownictwo! No i na koniec o tym co Cię tak meczy - to prawda! Wprawdzie nie wiadomo kiedy i na jakich dokładnie warunkach (cena, transfer danych itd.), ale jest szansa, że już w przyszłym roku się zacznie. Przynajmniej taką mamy nadzieję, ale nigdy nic nie wiadomo...**

## PASTER, TY SZOWINISTO

Witam ekipę N+ oraz wszystkich wariatów katujących joypady.
A co, ja też jestem wariatem. Po przeczytaniu f.a.q. z ostatniego numeru N+ zauważyłem, że jest u mnie jakieś podświadome faworyzowanie PlayStation. Mimo, że zawsze próbowałem na gierki i świat konsolek patrzeć obiektywnie. Co spowodowało u mnie to spostrzeżenie? Ano listy ludzików robiących z Xboxa jakiś obiekt kultu. Pan Paster... Hmm mała analiza i jest wynik. Pan Paster posiada DC, jest szowinistycznym fanem Segi, który w Xbox odnalazł jakąś ostatnia deskę ratunku (ale przed czym?). Cieszy się, że Microsoft dokopie tak znienawidzonemu przez niego Sony. Podobny przypadek to pan o nicku Gangsta. Z tym, że ujął się chłopak za panem Gatesem. Widać, że nie zna się zbyt dobrze na komputerach i dzięki okienkom pana Gatesa (w zasadzie nie wiem czemu się tak mówi - pomysł nie jego) wreszcie korzystanie z komputera stało się dla niego prostsze. Szkoda, że nie zna metod postępowania zarówno Gatesa i całej jego firmy. Ja osobiście znam Windows bardzo dobrze i znam też jego błędy (wspomnę tylko o takich wtopach jak dziurki dla hakerów, nieznane operacje, niedokończone menusy i blue screen na prezentacji nowego systemu operacyjnego, czy zwisy Xbox'a na innej prezentacji). Blue Screen jest uroczym dodatkiem do całości - tak zwana wisienka na czubku. Ale to jest pismo o konsolach, a nie o PieCach.
Więc do rzeczy. Dlaczego źle mi się kojarzy Xbox? Może wyda się wam dziwne to porównanie, ale Xbox kojarzy mi się z Backstreet Boys (sory dla wszystkich wielbicieli). Xbox jest czymś na zasadzie tworzenia kapelki, w której są sami faceci z castingu. Jak pop'owa komercja. W myśl zasady - im więcej kasy wpompujesz w reklamę, tym większy będzie efekt, nic w tym ze sztuki. Spoko, ale czy na pewno? Podejrzewam, ze historia z Xbox powtórzy historię DeCe. Na początku wszyscy się zachłysną nowa konsola i zaczną trzaskać gierki. Później im przejdzie, bo się udławią i zaczną dusić. Jeśli chodzi o słabe gry... PS2 ma ich od pytonga, ale ma też gry, dla których warto poświęcić niemały kawał życiorysu. Ale fajnie, że są też te słabe gierki. Moim zdaniem lepiej by było na 100 gier mieć 10 fajnych, niż ma być tylko tych 10 fajnych i ani jednej więcej. Analogicznie jest z „jajcarskimi" postaciami w Tekkenie. Co z tego, że nikt nimi nie gra „na poważnie"... Ale fajnie, że są, lepiej niż miało by ich nie być wcale.
Parametry, parametry... Są porównywalne. Czytając parametry PS2 i NGC widać pewne podobieństwo w możliwościach konsol. PS2 robi więcej polygonów, Nintendo ma lepsze tekstury bla bla wszystko się jakoś równoważy. Nie pamiętam czy przeczytałem to w N+ czy w innej gazecie i nie wiem ile jest w tym prawdy, ale ponoć pan Hideo stwierdził, że przy produkcji MGS2 użyto 50% mocy PS2 (oby to była prawda) - konwersja na Xbox ma się natomiast niczym nie różnić od oryginału. Ale spoko X zjada PS2 na śniadanie... Ale ja jakoś w to nie wierzę. Uwierzyć mogę jedynie w sukces Xbox w Stanach, gdyż chorobliwie patriotyczni amerykanie będą woleli kupić produkt amerykański (wyprodukowany na Tajwanie). Podejrzewam, że miejsce Segi na rynku konsol zajmie Xbox, czyli numero uno - PS2, numero duo: Xbox albo Nintendo - któraś nie przetrwa. Jeszcze coś o mocy? Dla ciekawostki. Ktoś, kiedyś wyliczył: By człowiek nie mógł odróżnić grafiki realtimowej od rzeczywistości (takiej jak na filmach tylko 3D) to maszynka powinna pociągnąć 800 000 000 polygonów na klatkę animacji. Więc... Hmm przed nami droga daleka... Jakieś 15lat.
O rany! Ale wypracowanie napisałem. Trzymajcie się padów i swoich dziwnych zboczeń typu: I Love Sega, czy Sony, czy Nintendo, aaaaa no i Microsoft. Mi się nawet to zamieszanie podoba.

**EViL**

PS: Uważam, że to dobry pomysł wprowadzić w cenzurce gry rubrykę „Inne platformy" np. PC. Nie zajmie to wiele miejsca, a będzie cenną informacja w orientacji na rynku.

**Według analityków miejsca na rynku wystarczy dla dwóch konsol. Jak na razie pozycja PS2 jest niezagrożona (cieszysz się?). Ma przewagę roku nad konkurencją i co raz lepsze gry na składzie. Co do Xbox'a i NGC - dla tych dwóch platform najważniejszy jest rynek amerykański i tam jak na razie obie radzą sobie świetnie. Lepszą pozycje wyjściową ma konsola wielkiego N, bo N64 było w USA bardzo popularne. Ale Microsoft właśnie po to pompuje wielką kasę w promocję swej konsoli, aby się przebić na rynku, gdzie dotychczas liczyły się tylko Sony, Nintendo i (kiedyś) Sega. Xbox ma moc, Microsoft ma wielkie pieniądze, a taka kombinacja rzadko nie przynosi efektów. Z Xbox'em nie będzie tak jak z DC, bo „Wielkie M" stać na to, żeby ją produkować, promować i wykupywać developerów garściami (robią właśnie podchody pod Take-Two czyli twórców GTA3). Acha - Xbox produkowany jest w Meksyku i na Węgrzech. Nie ma co, żyjemy w ciekawych czasach...**

## APEL: NIE OBRZUCAJCIE BŁOTEM!

Cześć!
Neo+ czytam od jakiegoś czasu i zaczynam mieć coraz większe powody do niepokoju.
O co chodzi? Chodzi mi oto, że od jakiegoś czasu na łamach F.A.Q-u dochodzi do czegoś, co można nazwać wojną pomiędzy „fanami" Xbox'a, a zwolennikami PS2. Ludzie! W sumie to są fajne konsole. Fakt, że konsola rodem z Microsoftu ma powera i to porządnego, a PS2 jest słabsza. Jednak to nic nie znaczy, przecież najważniejsze są gry! Xbox uważany jest za „nową formę" PC, zbyt mocno kojarzony z Windowsami (XP- to syf), ale to jest konsola, której uda się coś zdziałać lub nie. Więc proszę: Nie obrzucajcie błotem ani PS2 ani Xbox'a!
P.S. Paster absolutnie nie masz racji. Mam DeCe i kupię sobie PS2: Serdeczne życzenia z okazji nowego roku dla redakcji Neo+ i całej konsolowej braci. Żeby wychodziły same „zabójcze" gry i każdy miał wymarzoną konsolę!

**Chans**

**Pieniacze plujący na PS2 nie mają racji. Pieniacze plujący na X'a nie mają racji. Żaden pieniacz plujący na jakąkolwiek platformę nie miał racji. Rację mają gry! Który z tych „zwolenników" X'a miał okazję zagrać w jakąkolwiek grę na tej platformie? Żaden! Dopiero teraz niektórzy mogą sobie ją sprowadzić zza oceanu. Po co krzyczycie, skoro nie możecie poprzeć swych racji żadnymi argumentami? Nie zdzierajcie gardeł na próżno. Ja już się boję jak pomyślę o tym co się będzie działo jak Xbox pojawi się w Europie...**

## PASTER NA WIDELCU RAZ JESZCZE

Cześć!
Jestem doświadczonym graczem - od czasu C64 i Amigi, poprzez generacje PC, skończywszy na PSX i PS2. I co? Cholera mnie bierze, jak jakiś młodzieniec, któremu zarost się dopiero sypie bluzga na tą, czy inna platformę. Mam na myśli list Pastera. Mam wrażenie, że gostek nie ma tej maszynki. Może widział gdzieś jakieś słabe gry (a tych na pewno nie brakuje), przeczytał to i owo w kilku pisemkach i głosi swe wyroki. Dobra. Wolno mu. Tylko najwyraźniej nie zdaje sobie sprawy, ze robi z siebie idiotę.
Co do dyskusji o Xbox - mam to szczęście, że odbieram francuskiego Game One (24h na dobę) - widziałem tam sporo o tej maszynce (także o innych) i grach na nią przeznaczonych. Jestem graczem i chce grac w jak najlepsze gry - na czym to bez znaczenia. Ale musze powiedzieć - po tym co widziałem - bez rewelacji. Spoko, ale nie zabija. Rozśmieszył mnie za to sposób prezentacji DOA3 na Xboxa. Jakiś ważniak z Microsoftu (od public realtions plus marketing chyba) z uśmiechem na twarzy drwił sobie z Tekkena 4 i VF4 (hmm, już są, czy ja jestem nie w temacie?) jakie to są cienkie w porównaniu do DOA 3. Na jakiej podstawie? No bo postacie w DOA3 walcząc w śniegu wszędzie zostawiają ślady, a poza tym przez plansze przepływa strumyk no i śnieg topnieje... Kurde, rewelacja... A ja myślałem, że w bijatykach najważniejszy jest system walki, ciosy, combosy i tego typu sprawy... No ale chyba się nie znam... He, he.
Wszystkim graczom życzę super gier pod choinkę na ich maszynki.

**Melissir**

**Hmm, ten śnieg jest naprawdę fajny.**

## STEREOTYPY A MY

Hej!
Po przeczytaniu listów w Neo+ 38 nasunęła mi się jedna myśl: Dlaczego tak wiele osób myśli stereotypami? Dlaczego niby dziewczynom nie wypada grać w mordobicia? Bo nie wypada? Ja lubię ten rodzaj gier, przyznaję się. Kiedyś był Mortal Kombat, teraz jest Soul Blade/Calibur. Dla mnie nie

istnieje podział gier na te dla chłopców i te dla dziewczyn. Każdy lubi co innego. Znam wielu facetów, którzy nie przepadają za bijatykami. Jeśli o mnie chodzi to preferuję głównie RPGi (w każdej formie). Lubię także przygodówki, fpp, platformówki, gry sportowe (Fifa). Wszystko jest tak zwaną kwestią gustu. Tak samo wiem, że w Baldur's Gate lepiej mi idzie (raczej poszło, bo Tron Bhaala mam już za sobą) niż kumplowi, który mimo iż BG2 miał ponad miesiąc wcześniej, to później skończył (zresztą nawet drużynę miał taką samą...). Tym samym chciałam jeszcze poruszyć kwestię PeCetów i konsol w jednym domu. Czemu tak wielu burzy się przeciwko takiemu połączeniu? Znam sporą liczbę osób, które obok PC mają PSX, DC czy (mieli) śp. Saturna. To właśnie miłość (jeśli można tak to nazwać) do gier sprawia, że ludzie kupują i jedno i drugie. Bo inne są gry na kompa, a inne na konsolkę. Sama niedługo mam nadzieję dołączyć do tego grona, gdyż ostrzę sobie pazurki na PS2. Jednym z powodów jest to, że na tą właśnie platformę będzie Baldur's Gate: Dark Alliance (po prostu gry w świecie Forgotten Realms bardzo mi się spodobały), czy chociażby jest Metal Gear Solid 2 (Grabarz - czy ta gra jest aż tak świetna?). Mam bardzo dobry komputer, więc z niecierpliwością będę czekać na Neverwinter Nights. Kiedy kochasz grać - bez kompa i konsoli ani rusz. Wielkie sorki, jeśli ten list jest chaotyczny, ale kiedy piszę pod wpływem impulsu - znaczy się przed chwilą przeczytałam listy i naszła mnie nagła ochota aby wreszcie napisać swój pierwszy list do Neo+. A nie chciałam zostawiać tego na jutro bo ochota by mi przeszła... Pozdrawiam Was!

**Agnieshqa**

P.S. Szymonie... Kupowanie oryginalnych gier jest jak najbardziej na miejscu - przecież przez piratów producenci gier tracą kasę - i to sporą! Mimo, że moi rodzice nie są nadziani to ja zamierzam jak najdłużej wytrwać przy moim postanowieniu - będę kupować tylko oryginalne gry... Wiem, że niektórym taki pogląd może wydać się staromodny i mogą nazwać go „babskim gadaniem", ale taka już jestem... Kwesta charakteru i - wybacz że się czepiam - gdybym miała nadzianych rodziców, na pewno wyciągałabym od nich kasę na moje hobby...

**Pisałem już o tym miesiąc temu, że „przeszkoda to Twoja głowa". W USA w 90% domów stoi i komp, i konsola. Nikomu to jakoś nie przeszkadza. Nam też nie. A co do listu Szymona, oto i sam autor...**

## SZYMON SIĘ KAJA

Hi!
Masz rację Gulash. W swoim liście pominąłem tych, którzy ciężko pracują na swoje hobby oraz tych, którzy kochają gry, a przy tym mają pieniądze. Jednak swoje wnioski wysnułem na podstawie obserwacji mojego byłego „kolegi". Ten facet posiada ogromną bibliotekę oryginalnych tytułów, może się również pochwalić posiadaniem trzech platform. Jednak on nie kocha gier - kupuje je od tak, aby nie odróżniać się od swoich graczy-przyjaciół. Oni z kolei akceptują go bo zawsze mogą wpaść pograć lub coś pożyczyć. Jednak to nie zmienia faktu, że mogłem urazić niektóre osoby. Wszystkim, którzy poczuli się urażeni ślę gorące przeprosiny.

**Szymon**

P.S. Recenzja MGS2 autorstwa Grabarza to mistrzostwo! Dawno nie czytałem tak świetnego tekstu nacechowanego tyloma emocjami! Szkoda tylko, że **[cenzura]**... Eeeh, sam wiesz...

**No i wszystko jasne, ale namieszałeś trochę. Wkurzyłeś niejednego. Może Ci wybaczą. A co do MGS2 - wiem. Ale inni nie mogą tego wiedzieć, bo mają się tego dowiedzieć z gry - inaczej stracą sporo zabawy!**

## EMUKĄCIK W NEO PLUS?

Witam
Bardzo cenię sobie Neo Plus. Nie będę jednak pisał że jesteście „the best" itd. Wystarczy wspomnieć, że kupuję każdy numer, co chyba mówi samo za siebie. Podoba mi się to, że opisujecie gry na wszystkie konsole. Mimo tego, że posiadam PS2 i DC to i tak czytam wszystkie opisy gier. Ale do rzeczy. Pomimo faktu, że jestem szczęśliwym posiadaczem obu wspomnianych konsol, dużą część czasu poświęcam na granie na PC (w tym momencie połowa osób to czytających chętnie by mnie zlinczowała - taki mamy głupi zwyczaj). Ale spox, gram na emulatorach. Bardzo lubię stare gierki ze Snes'a, czy Segi MD. Jakaś siła ciągnie mnie do tych prostych (z założenia) gierek. I tu pojawia się moja prośba, zróbcie w piśmie kącik o emulatorach, chociaż na jedną stronę. Bardzo lubię czytać na temat „emu", przede wszystkim o grach. Doszło nawet do tego, że założyłem stronę internetową (zainteresowanym podaję adres : www.emutown.prv.pl ). Tak więc proszę jeszcze raz : zróbcie taki kącik!
Ps. Czytam o grach na N64, a i tak nie mam jego emulatorów. I skączcie wreszcie czytelnicy z tymi debilizmami (to chyba odpowiednie słowo), że posiadając np. PS2 trzeba dokopać posiadaczom DC czy innej konsoli! Nie rozumiem jak można nienawidzić innej konsoli za to, że inaczej wygląda czy słabiej się sprzedała! Na każdą konsolę jest przynajmniej kilka wspaniałych gier! Jak ktoś tego nie dostrzega to jest lamerem, a nie prawdziwym graczem! To tyle, pozdrawiam całą redakcję Neo Plus i czytelników.

**RYU**

**Emukącik w Neo Plus jest jak dla mnie słabym pomysłem. Po pierwsze - nie do końca jest jasna sytuacja prawna emulatorów i romów. W większości przypadków są one nielegalne. Po drugie - ktoś, kto gra na emulatrorach, robi to przeważnie na komputerze. A jak ma komputer, to ma i dostęp do Internetu. A tam są strony o emulacji (także polskie!) uzupełniane codziennie o nowe informacje, pliki, linki... Z założenia taki kącik w N+ byłby przestarzały. A my jakoś lubimy aktualne rzeczy. Po trzecie - dział Stara Szkoła nie spotkał się z ciepłym przyjęciem i został skasowany.**

## NIE ZASTANAWIAĆ SIĘ, ŁYKAĆ!!!

Witam!
Na wstępie chciałbym powiedzieć, że to mój pierwszy list do jakiejkolwiek gazety (nareszcie się zdobyłem - Yeah!). Przed chwilą przeczytałem nowe Faq i nie mogłem się powstrzymać od napisania tego listu. Wielu graczy waha się co do tego, jaką konsolę kupić. Jedni myślą o PS2, drudzy o Xbox, a Nintendowcy o NGC. W końcu wychodzi, że nikt niczego nie kupuje bo „a może lepiej się wstrzymać bo zaraz będzie PS3, a bo to gierek nie ma (NGC)". Ludzie cały czas piszą do Was i pytają się jaką konsolę wybrać. Czy wy nie macie własnego zdania (Gracze)? Przecież, jeżeli każdy się będzie wstrzymywał, to rynek powoli podupadnie i coraz mniej fajnych gierek będzie wychodzić na nasze konsole. Można to zaprezentować na przykładzie DC. Fani Segi mieli wątpliwości co do kupna tej konsoli, dlatego też konsola umarła. Każdy myślał: a może by tak PS2. Nie mówię, że to źle, jak ktoś kupił Pleja, ale nie miejcie później pretensji to tego, że firmy wstrzymują produkcję konsol. Na koniec chciałbym powiedzieć, że sam mam starusieńkie N64 i PieCa, a niedawno (w wakacje) kupiłem GBA. Grało się na niej dobrze (N64), ale niestety umarła. Chciałbym też stanąć w obronie Xboxa. Nikt z nim jeszcze nie miał do czynienia, a każdy miesza go z błotem. Pozdrawiam całą ekipę!!! Drukujcie GameBoy Magazyn!

**Majev**

**GB Magazyn 3 już w kioskach. Reszta - nic dodać, nic ująć.**

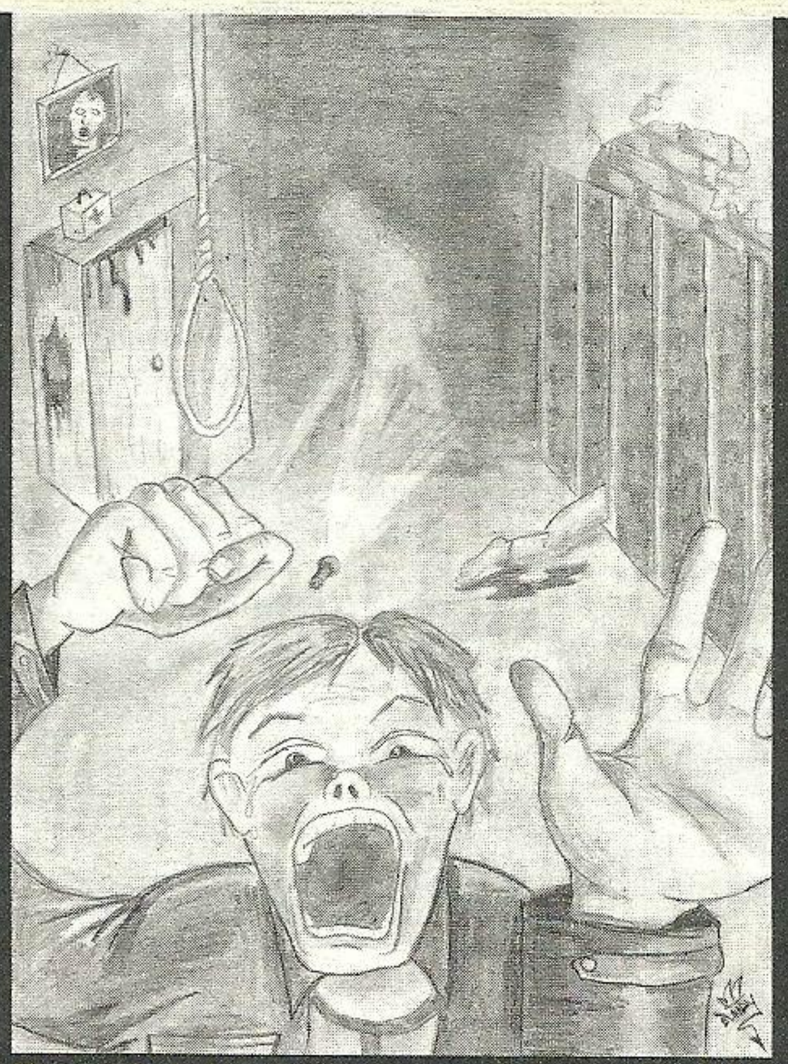
## NIE LUBIĘ (CHWILOWO) GRABARZA

Witam. Celem tego listu jest pokazanie dlaczego nie lubię (chwilowo) Grabarza. Otóż: Siedzę sobie w domciu, gdy nagle dzwoni telefon, a że jestem sprytny to szybciutko odebrałem, no i mowie: „halo?". A tam Qspit mówi, że nowe N+ jest już w kiosku. Do tej pory żyłem sobie nieświadomie, delektując się ostatnimi czterema gierkami na DC (ostatnimi w żywocie tej konsolki), spłacając jeszcze raty za tegoż właśnie makarona. Poszedłem sobie kupić Gazetkę i zaczynam czytać: MGS2, GTA3. Żeby te recki pisał ktoś, kto się nie zna, to by mnie to nie ruszyło, ale nie - pisał Grabarz. W tym momencie zacząłem kombinować. Już prawie na pewno jutro daje ogłoszenie do „anonsów", co by DC pchnąć i PS2 nabyć. A teraz dlaczego nie lubię Grabbera: żyłem sobie w błogiej nieświadomości powerskich tytułów obecnych już na PS2 (GT3 i DMC mnie średnio ruszają), aż tu nagle pojawiają się recki tak wbijające się w pamięć, że aż zmuszają do podjęcia nielogicznych działań (kupna PS2 na raty, podczas gdy nie spłaciłem jeszcze DeCka). I teraz zaczną się kombinacje alpejskie mające na celu umożliwienie mi kupna PS2 i spłatę rat za Drima. No nic - jutro to przemyślę i pewnie skończy się na tym, że utonę w długach...
Pozdrawiam

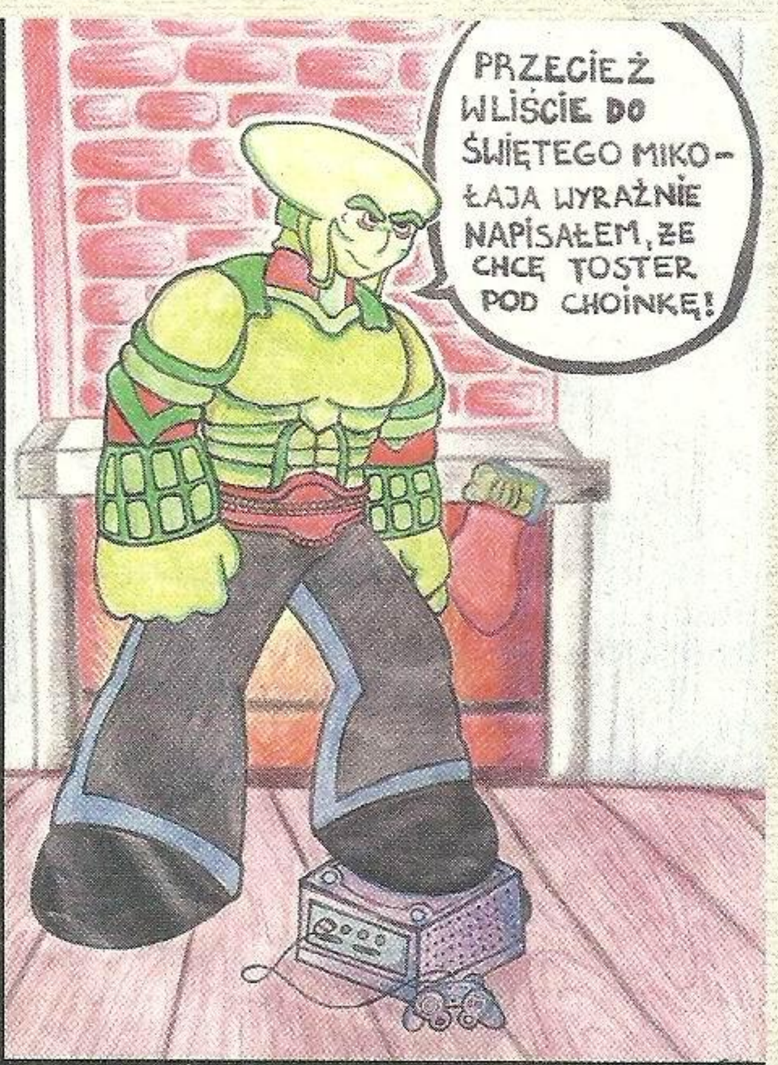
**Ekiera**

**Tak to jest - coś się kończy, coś zaczyna. Ale chyba miło**

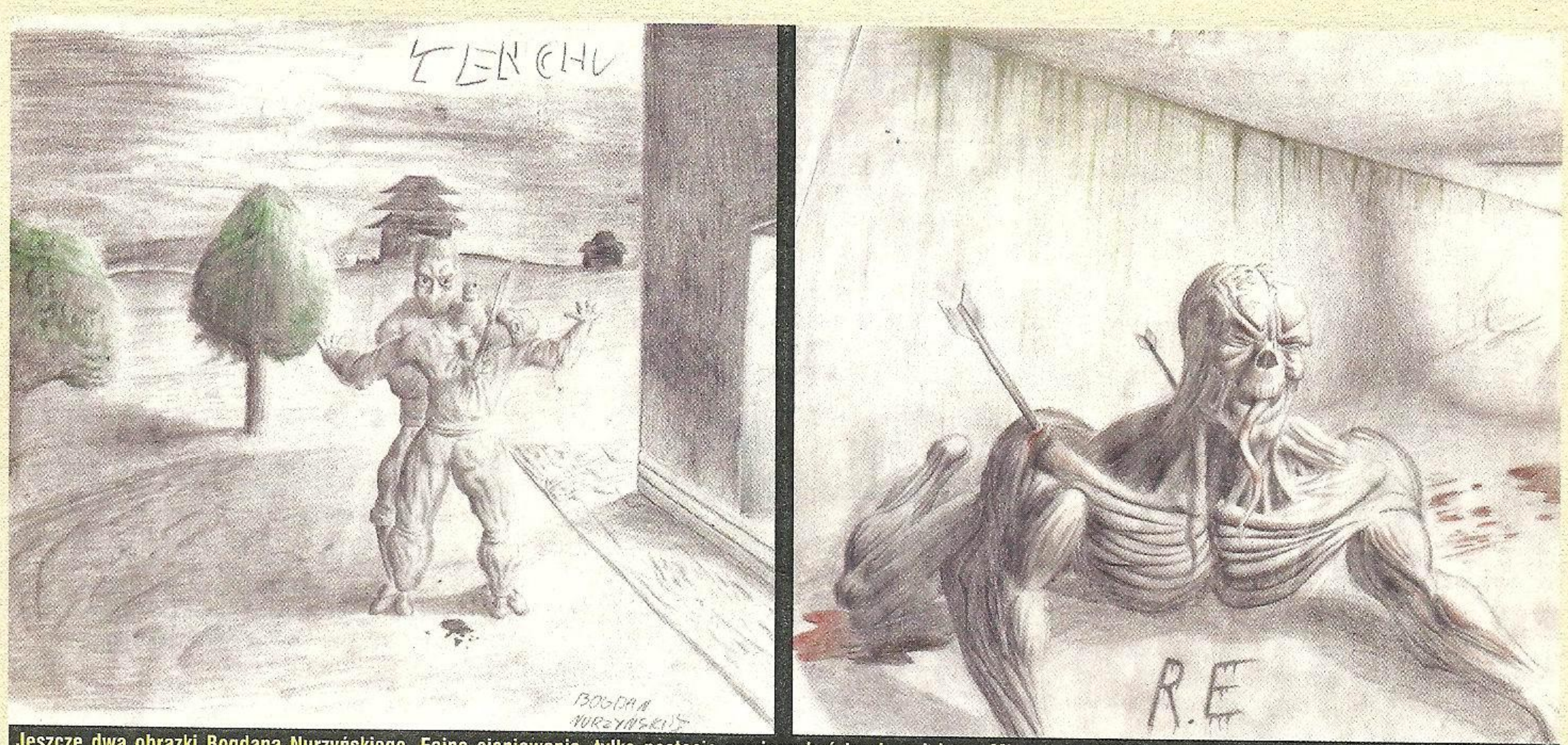
Nam też się wydaje, że Snake ucieszyłby się czytając recenzję MGS2. Rysował Roch Jędrzejewski.



Mariusz Rudzki zaatakował nas swoją wizją Silent Hill 2. Nie próbujcie tego w domu.




Krzysztof Gurkowski i jego Yoshi z e świątecznym prezentem.




**Jeszcze dwa obrazki Bogdana Nurzyńskiego. Fajne cieniowanie, tylko postacie powinny być trochę większe. Mimo to podoba nam się.**

**wspominasz DC? My bardzo... A co do sprzedawania DC za jakieś grosze - przeczytaj list poniżej i nastepny, to jest dopiero...**

## KONSOLA CO 3 MIESIĄCE?!

Hej!
Na początek pozdrawiam całą załogę. Czytam was długo (od czasów NEO) i chciałbym się podzielić z wami moimi uwagami: Mam 17 lat i zawsze uwielbiałem konsole. Jakiś czas temu kupiłem PSX. Potem sprzedałem go, aby kupić N64. Konsola umarła, więc ją sprzedałem z 8 oryginalnymi grami. Sprzedałem za grosze (żeby się jej pozbyć), kupiłem sobie DC i już byłem pewien, że ta konsola wreszcie zagości u mnie na dłużej i będę grał i grał i nie będę już jej musiał nigdy sprzedawać! Konsole kupiłem rok temu, i co? A przez ten czas kupiłem kierownicę i mam coś z 9 oryginalnych gierek, jakieś karty pamięci i resztę gównianych rzeczy! No i co teraz? Ano teraz wypadało by kupić PS2. Więc teraz sprzedam DeCe za 500 złoty (gdy wtedy zapłaciłem 1500 zł)
i te gówna dam gratis (oryginały!) i teraz pewnie dołożę 1000 zł i będę miał PS2 po to aby za 3 miesiące kupić konsolę lepszą bo PS2 umrze i trzeba będzie kupić GameCube, a potem Cube wymrze i trzeba będzie kupić Xbox po to, aby znowu sprzedać, stracić dużo kasy i kupić PS3! No kurna ile tak można?
Czy kiedyś będziemy mieć konsole, na której będziemy grać i grać?
Ja już nie wiem!
Każdy by chciał mieć jedną wspaniała konsolę...
Jednego tylko bym chciał: żeby temu @#$#@$@$ od Segi #@$@ spłonęły!!!

**Sting**

**Kupuj PS2! Nie zastanawiaj się dłużej - ta konsola tak szybko nie padnie, ma ogromny potencjał i jeszcze wiele wspaniałych gier w zanadrzu. Po co tracić czas? A co do Segi - jeszcze będziesz grał w ich bajki na nowej konsoli...**
**Tak naprawdę to nowe konsole wychodzą co 3/4 lata. I wtedy się je na ogół kupuje. To nie jest tak, że pojawia się co miesiąc nowa. Pamiętajcie 3/4 lata. To naprawdę szmat czasu by uzbierać trochę grosza. Na przykład mój bratanek - fan PSX - zaczął zbierać na PS2 na rok przed europejską premierą. W jej momencie miał około 2/3 potrzebnej sumy. Resztę dorzucili mu rodzice...**
**A DC nie sprzedawaj od razu - patrz na list poniżej!!!**

## NIE SPRZEDAWAJCIE!!!

Witam serdecznie całą redakcję
(...) Moją największą życiową miłością są Star Wars. Kocham je bezgranicznie, łezka mi się w oku kręci za każdym razem, kiedy słyszę marsz imperialny, czy kwestie Vadera. Mam na ich punkcie, jak to moi kumple określają: „zajoba". Jednak zaraz na drugim miejscu są konsole. I właśnie dzięki nim odkryłem, że mój marny żywot jest doprawdy marny. A było to tak...
Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce...
Moją pierwszą konsolą, nie licząc Pegasusa, była naturalnie piękna, szara Sonka. Żyło mi się z nią wspaniale. Nigdy nie zapomnę chwil spędzonych z kolejnymi Residentami, szaleńczych zmagań w GT, ostrych starć w Tekkena (hehe, mój kumpel do dziś ma na czole bliznę po ciosie joypadem, jaki otrzymał ode mnie w moim nagłym, ale w pełni uzasadnionym ataku, kiedy to przegrałem po naprawdę długiej rozgrywce dosłownie o milimetr paska energii) czy filmowych wręcz przeżyć w MGS.
Jednak po paru latach wyszedł DC, który wgniatał w siedzenie grafą i grywalnością oferowanych tytułów. A że nie miałem kasy, aby wyciągnąć całą kwotę na DC, Sonka poszła pod młotek. Nie jestem jakimś konsolowym rasistą (chociaż panu Billowi G. flaki bym wypruł za gwałcenie konsolowego rynku), więc z DC przeżywałem równie cudowne chwile. Moje ulubione Shenmue na zawsze pozostawię w pamięci (chyba, że na starość zamienię się w warzywo i z pozostawiania czegokolwiek w pamięci włączając wypróżnianie się g.... wyjdzie, no ale nic to). DC miałem jakieś pół roku, kiedy to przeczytałem o bliskiej i nieuniknionej śmierci tej maszynki. Tutaj wyszła na jaw moja tchórzliwa, zaropiała i plugawa natura. Strach mi dupę ścisnął, że za rok nikt nie kupi ode mnie DC za przyzwoitą cenę, toteż czym prędzej dałem ogłoszenie do gazety i tym razem DC poszedł pod młotek. Na osłodę miałem fakt, że akurat w tym czasie mój starszy zdecydował się zakupić rodzinnego Pieca. Blaszakiem się okropnie podjarałem, nocki zarywałem grając w Diablo II czy w kolejnych „Hirołsów". O konsolach zapomniałem (chociaż Neo+ nadal kupowałem) - ale mi rymowanka wyszła, poeta cholerny hehe. Jednak niedawno okazało się, że stara miłość nie tylko nie umarła, ale znów daje o sobie znać. Ludzie! Jak ja teraz cierpię! Przeżywam okropny okres, czuję się jakbym na głodzie był! Kiedy oglądam fantastyczne screeny z gier na Drugą Sonkę łapy mi się trzęsą jak u narkomana... Dziś mi się pogorszyło, bo kupiłem najnowszy numer Neo+ i przeczytałem recenzję MGS2, SH2 i WF. A jak spojrzałem na zapowiedzi, to normalnie łzy mi w oczach stanęły. Boże, co ja mam teraz zrobić? Obecnie mam jakieś 500 zeta oszczędności, na Sonkę za mało. Co prawda zbliżają się święta, ale moi starsi z nie widzą różnicy pomiędzy Piecem, a konsolą: „to po kiego grzyba kupowaliśmy ci PC, skoro ty i tak chcesz jakąś inną durnotę do grania!". Oto ich stanowisko. Ale ja muszę kupić PS2! Nie wiem, może przyjdzie mi żebrać, albo sprzedać swoje organy albo po prostu obrobię jakiś kiosk. Jeśli nie poczuję znów zapachu konsoli (zwróciliście uwagę na to, że konsole wydzielają charakterystyczny zapach?) skończy się to dla mnie pobytem w głupiejowie. I nie chodzi tu akurat o Drugą Sonkę. Ja po prostu muszę mieć jakąś konsole. Mocno zastanawiałem się nad ponownym kupnem DC... Sam już nie wiem... po prostu muszę mieć konsolę!
Przepraszam, że męczę Was moimi problemami (i lekko przydługim listem), ale niech historia moich katuszy będzie przestrogą dla innych. Konsolowi bracia! Jeśli macie DC, PSX'a albo jakąkolwiek starszą konsolę i zastanawiacie się nad jej sprzedaniem, bo „za parę miesięcy uzbieram na PS2 czy inną konsolę nowej generacji, a ten krótki okres bezkonsolowia jakoś przetrzymam". Powiadam wam, Nie róbcie tego! Nie narażajcie się na takie katorgi, jakie ja przeżywam!
Pozdrowienia dla całej wspaniałej redakcji i niech Ciemna Strona Was prowadzi.

**Łukasz**

**„I must obey my master". Nie potrafię podać gotowej recepty na to, skąd wziąć pieniądze na konsolę (bo rozumiem, że nie masz pracy, ale się uczysz), ale stanowczo odradzamy:**
**a) żebranie**
**b) sprzedaż organów**
**c) skok na kiosk.**
**Żebranie może skończyć się pogruchotaniem kości przez pro-żebraków, jeśli siądziesz na ich miejscu. Wbrew pozorom to dobrze zorganizowana grupa zawodowa. Sprzedaż organów to także nie jest najlepszy pomysł - za kilkanaście lat będziesz potrzebował obu nerek. Zupełnie chybionym pomysłem jest skok na kiosk - może to na Twoim życiu odbić się w taki sposób, że możesz mieć kłopoty ze znalezieniem dobrej pracy. Pomijając już fakt, że kraść absolutnie nie należy.**
**Mamy jednak pewne sugestie:**
**a) powiedz wszystkim dookoła, że na gwiazdkę, imienimy, urodziny, mikołajki, rocznicę chrztu, komunii, bierzmowania i miliarda innych chcesz gotówkę, zamiast prezentu.**
**b) odwiedź babcie i dziadków i zwierz im się ze swoich problemów.**
**c) obejdź okolicę i popytaj - może gdzieś, w jakieś firmie potrzeba kogoś do pomocy w sobotę, niedzielę, wieczorami...**
**Słowem - zbieraj. Kilka miesięcy to potrwa, ale... Chyba warto?**

## GDZIE FINAL X, NO GDZIE?

Czee!
Czemu w waszej gazecie niema więcej RPG jak np. FinalFantasy X? W końcu wyszło już w Japonii to dlaczego nie ma jakieś Mega recenzji i dużo screenów? Pomyślcie o tym.

**Pan20minut**

**Powód jest prosty - czekamy na zrozumiałą dla nas wersję. Ty też poczekasz. Jakoś nie kręci nas granie w rozbudowane fabularnie i naszpikowane długimi dialogami pozycje po japońsku. To tak, jakbyś oglądał film z ostrymi efektami bez dźwięku i nic nie kumał z fabuły. Po co?**

## Rozwiązanie konkursu THIS IS FOOTBALL 2002 z numeru 37

**A oto odpowiedzi. Liczba bramek, jaką strzeliła nasza reprezentacja to 21, a Emmanuel Olisadebe strzelił 8 z nich. Nagrody wędrują do Krzysztofa Sobieraja z Ostródy, Jakuba Kokoszki z Siemianowic Śląskich, Sebastiana Ładochy z Chrzanowa i Adama Anycza z Poznania. Gratulujemy.**

DOOM

ECKS vs SEWER

ISS

WARIO LAND 4

SPYRO

**POKEMANIAK: MASA TIPSÓW DO GIER POKEMON GOLD & SILVER!**

Numer 3 ...rzień 2001 cena 5.99 zł

# GameBoy MAGAZYN

PLAKATY ZELDA!

## GAMEBOY ADVANCE

DOOM, SPYRO THE DRAGON, LADY SIA, WARIO LAND 4, ECKS vs SEWER, SPIDER-MAN 2, BACKTRACK i inne!

## ZAGRAJ W GAŁĘ!

Testujemy cztery piłkarskie gry na GameBoya Advance! Która z nich jest najlepsza? Tylko tu i teraz!

## GAMEBOY COLOR

RESIDENT EVIL GAIDEN, LUFIA, DRAGON WARRIOR MONSTERS 2, 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH i inne!

OPIS NA ŻYCZENIE

## CASTLEVANIA na GBA

# ZELDA: ORACLE OF AGES

## LEGEND OF ZELDA POWRACA NA GAMEBOYA! RECENZJA I MEGA-OPIS TEJ ZNAKOMITEJ GRY

Independent Press
ISSN 1505-9294 - INDEX 345342

# nowy numer już w kioskach!

007 TWINE

RESIDENT EVIL GAIDEN

ZELDA: ORACLE OF AGES

DRAGON WARRIOR

LUFIA: LEGEND RETURNS

ROSWELL CONSPIRACIES

radocha.pl

... zawsze do przodu!

# Dreamcast™

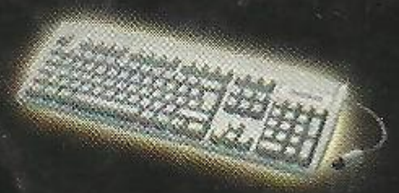
www.dreamcast.pl

konsola 699,-
kierownica +349,-
~~1048,-~~

699,-

konsola 699,-
arcade 249,-
gra + 99,-
~~1047,-~~

699,-



99,-

Nowe ceny gier:

nowości:
od 149,- do 199,-
seria Millennium:
od 69,- do 99,-

dostępne
150 tytułów

teraz tylko ...

# 499,-

Dystrybucja: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a, 82-300 Elbląg.
tel. 055 2 363 363, fax 055 2 363 366

Lanser.net